03/2000 Ausgabe 34 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lir 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,95
Österreich ös 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA
03

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 [illegible]eistgekaufte
[illegible]achmagazin

Limitierte Ausgabe – Version 2

MIT 4 POKÉMON-STARKARTEN

Mit Rattikarl, Nidoqueen, Pixi und Duflor

ZELDA: MASK OF MUJULA

Der Nintendo-64-Knaller: Besser als Ocarina of Time?

TUROK 3
RESIDENT EVIL ZERO

Erstmals enthüllt: Die neuen N64-Hits

RIESEN-VORABTEST

POKÉMON SILBER/GOLD

Wir haben sie gespielt: Das bieten die neuen Pokémon-Spiele

N-ZONE-Spieleberater

Donkey Kong-64-Komplettlösung auf 20 Seiten!

Spiele-Lexikon

150 Spiele bewertet! Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Doppelposter

Zwei tolle Pokémon-Motive

Game Boy

Jetzt mit Tests, Charts und News für den Game Boy!

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

POKÉMON EROBERT DIE WELT

Wieso macht ihr so viel über Pokémon? Wen interessiert eigentlich Pokémon? Pokémon spielt doch keiner! Derartige Anfragen oder Anmerkungen bekommen wir in letzter Zeit häufiger zu hören, deshalb wollen wir euch an dieser Stelle einmal über die Wichtigkeit von Pokémon aufklären. Pokémon ist das erfolgreichste Videospiel, das jemals in Deutschland veröffentlicht wurde. Innerhalb von weniger als drei Monaten wurden über 800.000 Pokémon-Module verkauft. Zum Vergleich: Von Donkey Kong 64, dem erfolgreichsten N64-Spiel, waren es rund 120.000, von Tomb Raider IV, dem erfolgreichsten PlayStation-Spiel, etwa 150.000. Dass wir dem Thema Pokémon in der N-Zone natürlich Platz einräumen, erklärt sich daraus von selbst. Langjährige N-Zone-Veteranen müssen deswegen aber nicht traurig sein. Die Pokémon-Aufkleber gibt es ohnehin zusätzlich ohne Aufpreis, die restlichen Inhalte (maximal 4 Seiten pro Ausgabe) nehmen keinen Platz weg, da wir den Umfang generell auf 84 Seiten erweitert haben. Bester Beweis dafür, dass sich die N-Zone weiterhin hauptsächlich um das N64 kümmert, sind die brandaktuellen Reportagen zu Zelda: Mask Of Mujula, StarCraft 64, ECW Hardcore Revolution oder der 20 Seiten umfassende zweite Teil der Donkey-Kong-64-Komplettlösung.
Viel Spaß!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern, 18 Pokémon-Aufklebern und 4 Starkarten!

INHALT

SERIE

Pokémon-Zone ..... Alles, was man über Pokémon wissen muss! ... 8

ANGESPIELT

Pokémon Gold/Silber ..... Die neue Pokémon-Generation! 10
Resident Evil Zero ..... Spitze: Capcom auf N64-Kurs 18
StarCraft 64 ..... Besser als Command & Conquer? 16
Turok 3: The Shadow of Olivion ... Die ersten Bilder und Infos! 20
Zelda: Mask Of Mujula ..... Neue Infos zu Zelda: Gaiden 14

TESTS

Army Men Sarge's Heroes ..... Spielzeugsoldaten in Action 48
A Bug's Life ..... Das Spiel zum Kinohit als PAL-Version 34
Asteroids Hyper 64 ..... Der Spielhallen-Klassiker 52
Battle Tanx Global Assault ..... Panzer erobern das N64 50
ECW Hardcore ..... Weltpremiere: Erster Test 32
PGA European Tour ..... Der neue Golf-Hit? 52
Ridge Racer 64 ..... Die deutsche Version getestet 36
South Park Rally ..... Endlich: Cartman als Kart-Man 52
Top Gear Hyperbike ..... Mitsui gibt wieder Gas! 52

KOMPLETTLÖSUNGEN

Donkey Kong 64 ..... Teil 2 der Bananenjagd 58

POSTER

Pokémon I 39-42
Pokémon II 43-46

SAMMELKARTEN

Tauboga/Tauboss/Rattikarl/Arbok 83/84
Raichu/Nidorina/Nidoqueen/Nidorino 83/84
Nidoking/Piepi/Pixi/Vulpix 83/84
Knuddeluff/Golbat/Duflor/Giflor 83/84

SPIELENEWS

All Star Baseball 2001 6
Bass Fishing Number 1 4
Conker's Bad Fur Day 6
Daikatana 64 5
Doshin the Giant 5
Excitebike 64 7
Gendai-Senryaku: Ultimate War 4
Kirby 64 6
Mario Artist 4
Scooby-Doo 6
Stunt Racer 3000 6
Zelda DD 4

NEWS

Aus Japan 4
Aus USA 6
Game-Boy-News I 5
Game-Boy-News II 7

NEWS

Kurz & Knapp 7
64DD 4

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 22

T&T: CHEATS & CODES

Battle Tanx: Global Assault 56
Extreme G 57
Mario Golf 57
NBA Show Time 57
South Park: Chef's Luv Shack 56
Turok 2 57
Wave Race 64 57

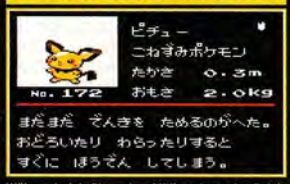
LESERTIPPS

Army Men: Sarge's Heroes 80
Beetle Adventure Racing 80
Rainbow Six 80
WCW Mayhem 80

RUBRIKEN

Chart-Attack 30
Impressum 81
Kleinanzeigen 78
Leserbriefe 54
Vorschau 82

POKÉMON GOLD/SILBER 10



Während sich über eine Million deutsche Pokémon-Fans mit der blauen und roten Edition vergnügen, durften wir schon die japanischen Gold- und Silber-Editionen auf dem Game Boy Color antesten! Mehr ab Seite 10!

ZELDA: MASK OF MUJULA 14

Wem der Titel dieses Zelda-Spiels noch nicht geläufig ist, der muss sich nicht wundern, denn bis vor kurzem wurde dieses Nintendo-64-Projekt noch unter dem Namen Zelda: Gaiden gehandelt. Wir haben brandneue Bilder!

DONKEY KONG 64 58

Da sage noch einer, wir würden Donkey Kong 64 vernachlässigen! Auf sage und schreibe 20 Seiten präsentieren wir euch in dieser Ausgabe den zweiten Teil unserer exklusiven Komplettlösung. So findet ihr alle Bananen!

Nach der Veröffentlichung des 64DD in Japan gibt es laufend neue Informationen über geplante Spiele für Nintendos Zusatzlaufwerk. So wurde beispielsweise ein Erscheinen des seit geraumer Zeit angekündigten Zelda DD bestätigt, nachdem der Titel zwischenzeitlich ganz von der Liste der geplanten 64DD-Spiele verschwunden war. Außerdem stellen wir euch Gendai Dai-Senryaku: Ultimate War für das 64DD vor, das die japanischen Spieler in ein realistisches Kriegsszenario führt. Wer nicht in die Schlacht ziehen will und es lieber ruhig mag, entspannt sich demnächst mit Bass Fishing Number 1, bei dem ein origineller Fishing Controller für authentische Angel-Atmosphäre auf dem N64 sorgen wird.

Zelda DD

Nachdem die zahlreichen japanischen Fans um einen Release von Zelda auf dem 64DD bangen mussten, hat unlängst ein Sprecher des Online-Dienstes Randnet, der den Vertreib des 64DD in Japan übernommen hat, eine Veröffentlichung des Titels bestätigt. Ein möglicher Veröffentlichungstermin oder der Preis des Spiels sind allerdings noch ebenso unbekannt wie weitere Einzelheiten zum Inhalt des mit Spannung erwarteten Abenteuers. Die Streifzüge von Link in 64DD-Fabelwelten dürften ohne Zweifel ein absolutes Highlight darstellen.

Link streift bald auch auf dem 64DD durch aufregende Fantasiewelten.

Gendai Dai-Senryaku: Ultimate War (64DD)

Der auf klassischen Kriegssimulationen aus dem Hause System Soft basierende Titel versetzt den Spieler in einen internationalen Konflikt im Fernen Osten der 90er-Jahre. Nachdem russische Truppen in Korea einmarschiert sind, hat man als US-Kommandant die Aufgabe, die Offensive von Japan aus zu stoppen. Dabei kommen auch die Truppen der Verbündeten Frankreich, England und Deutschland zum Einsatz. Während der taktische Teil auf einem grafisch simplen Kartenbildschirm abläuft, werden die anschließenden Feuergefechte in nahezu fotorealistischer Qualität präsentiert. Über eine Online-Verbindung können vier menschliche Strategen auf dem virtuellen Schlachtfeld um Ruhm und Ehre kämpfen, wobei der Spieler aufgrund einer ausgefeilten Steuerung jederzeit volle Kontrolle über einzelne Truppenteile und Kampfhandlungen hat.

Der nur in Japan erscheinende Titel bietet realistische Gefechtssituationen.

Bass Fishing Number 1

Nicht nur wegen des Nationalgerichts Sushi haben die Japaner eine Affinität zum Fisch, auch der Angelsport erfreut sich im Land des Lächelns zunehmender Beliebtheit. Da ist es nicht verwunderlich, dass mit Bass Fishing Number 1 eine Simulation für das N64 erscheint. Für eine authentische Angeltour sorgt der Fishing Controller, der den herkömmlichen Controller ersetzt. Neben dem eigentlichen Angeln können japanische Spieler ab dem 31. März ihr Können im Navigieren eines Fischerbootes beweisen.

Auch beim virtuellen Angeln ist eine Menge Geduld gefragt.

Was erscheint demnächst?

An dieser Stelle informieren wir euch über demnächst anstehende Veröffentlichungen in Japan. Die nachfolgend aufgeführten Titel haben gut sortierte Importhändler im Sortiment:

März: *Kirby 64, Bass Fishing Number 1*

April: *Perfect Dark, Mario Artist: Polygon Studio (64DD), F-Zero X Expansion Kit (64DD)*

64DD

Alle Infos zum 64DD

Nach langem Warten traf nun endlich das mit Spannung erwartete 64DD aus Japan in unseren Redaktionsräumen ein und stand natürlich sofort im Mittelpunkt des Geschehens. Wir stellen euch die Hardware vor und nehmen die beiden im Bundle enthaltenen Spiele *Doshin the Giant* sowie *Mario Artist* genau unter die Lupe.

Mit diesem Zubehör wird das 64DD zurzeit in Japan verkauft.

64DD-Bundle

Das 64DD-Startpaket

Nachdem wir ungeduldig die Verpackung geöffnet haben, kamen neben dem eigentlichen 64DD-Laufwerk ein Modem, die so genannte RandnetDisk sowie ein Modemkabel zur Verbindung zur Telefonleitung zum Vorschein. Außerdem ist jedem Startpaket ein herkömmliches Expansion Pak beigelegt, um den Arbeitsspeicher des N64 um weitere 4 MB auf 8 MB zu erhöhen. Das N64 wird oben auf das 64DD aufgesteckt, das Modem hat die Form eines Spielmoduls und wird einfach in den Modulschacht gesteckt. An der Rückseite des Modems befindet sich der Anschluss für das Kabel, um den japanischen Randnet-Online-Service nutzen zu können. Die Software für den Internetzugang, die für die Verbindung mit dem Online-Dienst sorgt, findet sich auf der RandnetDisk. Diese wird vorne in das 64DD eingeführt, das gleichzeitig auch als Festplatte für das N64 fungiert. **(jq)**

Oben im Modulschacht steckt das Modem für den Zugang zum Randnet-Netzwerk.

Mario Artist

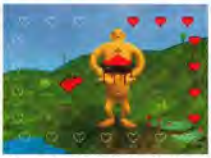
Malkurs

Für alle Hobbymaler bietet *Mario Artist* die ideale Anwendung. Verschiedene Malwerkzeuge (Pinsel, feiner Stift), Effekte und Funktionen wie die Integration geometrischer Objekte setzen der eigenen Fantasie kaum Grenzen. Neben zahlreichen Objekten und verschiedenen Hintergründen kann auch die gesamte Nintendo-Schar von Mario über Link bis hin zu den Pokémon in das Kunstwerk eingebunden werden. Wem die bloße Malerei zu langweilig ist, der dreht einen Minifilm mit Mario in der Hauptrolle, wobei auch hier dank der eingängigen Menüleisten schon nach kurzer Zeit erste Erfolge als Nachwuchsregisseur gefeiert werden können. Die einzelnen selbst kreierten Bilder werden in Daumenkino-Manier schnell hintereinander abgebildet. Auch hier ist der Einsatz bereits vorhandener Hintergründe sowie verschiedener Objekte und Figuren problemlos möglich. Schließlich kann man im Rahmen der 3D-Funktion Objekte mit Mustern, Farben oder den Helden der Nintendo-Spiele verzieren. Mit Hilfe der Game-Boy-Kamera lassen sich abgelichtete Motive einbauen, eine Übertragung der Meisterwerke per Internet ist ebenfalls möglich. Die mit im Lieferumfang enthaltene Maus erleichtert die Malerei erheblich, die Steuerung über den Controller ist sehr träge und umständlich. **(jq)**

Man kann Nintendo-Charaktere in Realbilder einbauen. Die solide verarbeitete Maus liegt Mario Artist bei.

Doshin the Giant

Reif für die Insel



Wenn der gigantische Nachbar beim Umzug hilft, erobert er die Herzen der Insulaner im Sturm.

Bei *Doshin the Giant* (liegt dem Randnet-Startset bei) erwacht der Spieler nach einem Intro auf einer Insel, um auf Entdeckungsreise zu gehen. Dabei stellt der Gigant fest, dass er das Eiland mit den Einwohnern teilt. Ziel des Spiels ist es nun, den Riesen weiter wachsen zu lassen. Um das Wachstum in Gang zu setzen, sollte der gelbe Doshin durch gute Taten Herzsymbole sammeln. So hilft er den Eingeborenen beim Häuserbau, indem er die nötigen Rohstoffe in Form von Bäumen herbeiträgt. An anderer Stelle rettet er die Häusersiedlungen durch Abtransport vor dem steigenden Wasserpegel. Die Beförderung einzelner Insulaner bringt ebenfalls wichtige Herzen ein. Durch Drücken der R-Taste verwandelt sich der friedliebende Gigant blitzschnell in ein rotes Monster, das nun statt Herzchen Totenköpfe sammelt. Diese erlangt man durch wilde Zerstörungsorgien. Die Aktionen des Riesen sind vielfältig, so kann er das Gelände anheben, durch Sprünge die Landschaft einebnen oder Schneisen in das Gelände schlagen. Das ständige Wachstum birgt nicht nur Vorteile, so müssen die Bewegungen des Kolosses auf der später dicht besiedelten Insel genau koordiniert werden, um durch fahrlässige Sachbeschädigungen nicht die Bewohner zu vergraulen. Insgesamt bietet *Doshin the Giant* ein ebenso ausgefallenes wie innovatives Spielerlebnis mit vergleichsweise schlichter Grafik und jeder Menge (japanischer) Sprachausgabe. **(jq)**

Der böse rote Riese lässt seine Wut an einem Gebäude aus.

Daikatana 64

Explosive Genremischung

Gelungene Grafikeffekte und viele verschiedene Waffenarten versprechen spannenden Spielspaß.

Die Entwickler von Ion Storm, dessen Gründer John Romero als Ego-Shooter-Spezialist bekannt ist, arbeiten derzeit fieberhaft an *Daikatana 64*. Dabei stellt das Spiel eine viel versprechende Mixtur aus fulminanten Feuergefechten, Rollenspielelementen und Adventure-Einlagen dar. Mit einem von drei Protagonisten (Hiro, Mikiko oder Superfly) macht sich der Spieler auf den Weg durch vier unterschiedliche Zeitzonen. Im Japan des 25. Jahrhunderts, im antiken Griechenland, in Norwegen des Mittelalters oder im heutigen San Francisco sind neben einem schnellen Abzugsfinger auch Grips und Strategie gefragt, um die insgesamt 18 Missionen zu meistern. Die 24 verschiedenen Waffen unterscheiden sich je nach Zeitzone, so geht ihr entweder mit dem Daikatana (einem japanischem Langschwert), einem Raketenwerfer oder futuristischen Laserkanonen in die Schlacht gegen insgesamt 54 verschiedene Feinde. Siege erhöhen die Werte in den RPG-Kategorien Erfahrungspunkte, Rüstung oder Angriffskraft. Außerdem müssen I.D.-Karten gesammelt, Passwörter entschlüsselt und fiese Fallen ausgeschaltet werden. Wer lieber mit Freunden vor dem N64 sitzt, kann im Deathmatch-Modus gegen drei menschliche Mitstreiter ins Gefecht ziehen. **(jq)**

Fans der praktischen Konsole für unterwegs sollten schon mal neue Batterien kaufen oder das Ladegerät vorwärmen, denn auch diesen Monat trafen wieder jede Menge interessanter Module für den Game Boy Color bei uns in der Redaktion ein. Wir wagen uns diesmal mit NHL 2000 für euch aufs Eis, um bei einem Test die Qualitäten der Puckhatz zu prüfen, und flitzen mit den Minis von MicroMachines 1&2 Twin Turbo über ausgefallene Pisten. Neben den Tests findet ihr wie immer eine aktualisierte Releaseliste.

NHL 2000

Dank einer Lizenz geben sich alle NHL-Profis die Ehre auf dem Eis.

Ihr geht mit einem von 45 NHL-, internationalen oder Allstar-Teams entweder auf die Jagd nach dem Stanley Cup oder bestreitet ein Turnier. Im Match wechselt ihr Mannschaftsteile ein oder gebt eine neue Spieltaktik aus. Die Steuerung ist solide, jedoch werden die allzu langsamen Pässe oft abgefangen. Überdies verliert man gerade vor dem Tor des Öfteren den Überblick und als Folge den Puckbesitz.

Grafik: 76% **Sound: 70%** **Gesamt: 75%**

MicroMachines 1&2 Twin Turbo

Ihr geht mit den unterschiedlichsten Flitzern an den Start.

Neben witzigen Fahrercharakteren stehen euch sage und schreibe 64 verschiedene Rennstrecken (vom Frühstückstisch über den Vorgarten bis zum Tümpel) sowie ein stattlicher Fuhrpark zur Verfügung. So heizt ihr allein oder gegen einen Freund (an einem Game Boy Color!) mit Booten, F1-Flitzern, Panzern oder Offroad-Trucks über Keksdosen, Lineale oder Sanddünen. Acht verschiedene Spielmodi sorgen entweder für schnellen Spielspaß oder eine packende Rennsaison. Technisch wurde die Raserei der Minis sehr gut umgesetzt. Insgesamt eine beeindruckende und gelungene Umsetzung der Vorgänger.

Grafik: 84% **Sound: 71%** **Gesamt: 85%**

Janosch: Das große Panama-Spiel

Die Dialoge werden in Form von animierten Bildchen dargestellt.

Mit der Tigerente im Schlepptau watscheln der knuffige , allseits bekannte Bär in Begleitung des Tigers in die Welt hinaus, löchern jeden, der ihnen über den Weg läuft, und schleppen im Rahmen vieler kindgerechter „Rätsel" Hämmer, Äpfel und andere nützliche Gegenstände durch die Landschaft. Diese sprudelt geradezu vor Leben im krakeligen Janosch-Design und bestechen durch zahlreiche liebevolle Details. Die eingängige Steuerung lässt – nicht zuletzt dank des interaktiven Mini-Tutorials – keine Fragen offen und von Zeit zu Zeit versorgt euch Infogrames mit einem Passwort für den aktuellen Spielabschnitt. Alle jungen und jung gebliebenen Jansoch-Freunde sollten auf jeden Fall zugreifen.

Grafik:87% **Sound:60%** **Gesamt:83%**

Aktuelle Releasetermine für den Game Boy Color (Auswahl)

März			
Army Men	*Action*	*3DO*	*März*
Box Champions	*Sport EA*	*2. März*	
ECW Hardcore Revolution	*Wrestling*	*Acclaim*	*3. März*
F1 World Grand Prix	*Rennspiel*	*Video Systems*	*März*
KISS Psycho Circus	*Action*	*Take 2*	*Ende März*
Rainbow Six	*Strategie*	*Take 2*	*Ende März*
Resident Evil	*Action-Adventure*	*Virgin*	*März*
Soccer Management	*Sport*	*Acclaim*	*3. März*
Tomb Raider	*Jump&Run*	*Eidos*	*März*
Tony Hawk's Skateboarding	*Sport*	*Activision*	*24. März*
Toy Story 2	*Action*	*Activision*	*Mitte März*

Auch aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten wurden interessante Spiele für das N64 angekündigt. Dabei sorgte vor allem die Ankündigung des dritten Teils der erfolgreichen Dinosaurier-Jagd Turok für Aufsehen. Von den Machern der Rennspiel-Referenz World Driver Championship gibt es ebenfalls gute Neuigkeiten für alle Fans von heißen Reifen und schnellen Flitzern. Außerdem verraten wir euch, welchen amerikanischen Baseball-Star Acclaim für den Nachfolger des beeindruckenden All Star Baseball 2000 gewinnen konnte.

Scooby-Doo

Der Cartoon-Hund bellt bald auf dem N64.

In Zusammenarbeit mit Warner Bros. Interactive bringt THQ in den USA ein Action-Adventure mit dem aus der Trickfilmserie bekannten Hunde-Helden Scooby-Doo auf den Markt. Neben dem Protagonisten werden auch Charaktere wie Shaggy sowie weitere Freunde des Kläffers, die jedes amerikanische Kind kennt, das N64 unsicher machen. Neben der ganz jungen Zielgruppe will THQ auch die älteren Zeichtrickfans vor die Konsole locken. Die Mixtur aus Humor, gespenstischen Umgebungen und knackigen Rätseleinlagen soll für eine TV-gerechte Atmosphäre sorgen. Für Deutschland ist ein Release des Spiels im November geplant.

Bald erlebt Scooby-Doo auch auf dem N64 aufregende Abenteuer.

Stunt Racer 3000

Konkurrenz für World Driver Championship?

Bei dem abgedrehten Funracer von den Entwicklern der Boss Game Studios (World Driver Championship) fahrt ihr mit insgesamt 29 verschiedenen Vehikeln im typischen 50er-Jahre-Look über ausgefallene Strecken der Zukunft. Dabei startet man als Nobody in der untersten von fünf Fahrerligen und muss sich das Geld für einen besseren Boliden hart erkämpfen. Am Ende einer jeden Liga wartet überdies ein harter Endgegner auf unerschrockene Fahrer. Die insgesamt zwölf Strecken des Spiels warten mit jeder Menge kuriosen Objekten auf, so rast ihr an gigantischen Eiscreme-Hügeln, Soda-Fontänen und hüpfenden Hamburgern vorbei. An anderer Stelle verfolgt ein riesiges Kaninchen die harten Positionsduelle. Die Fahrzeuge flitzen während des Rennens durch Loopings, riesige Rampen und an Abzweigungen vorbei. Wie schon bei World Driver Championship verwöhnt auch Stunt Racer 3000 die Augen der Rennspielfans mit einem High-Res-Modus.

Bei Stunt Racer 3000 rast ihr auf futuristischen Achterbahnkursen.

All Star Baseball 2001

Acclaim gewinnt Derek Jeter für All Star Baseball 2001

MLB-Star Derek Jeter, Shortstop der New York Yankees, konnte von Acclaim für die Promotion der Baseball-Simulation All Star Baseball 2001 gewonnen werden. In den USA ist der Sportler demnächst in Werbespots zu sehen, außerdem wird sein Konterfei die Verpackung des Spiels schmücken. Neben den gewohnten 30 MBL-Teams kann man diesmal erstmals mit einem All-Star-Team aus vergangenen Tagen das Spielfeld betreten. Ab März können Sportsfreunde in den Vereinigten Staaten auf Home-Run-Jagd gehen.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluss bieten wir euch wie gewohnt eine Auswahl an N64-Titeln, die demnächst die Verkaufsregale der USA schmücken werden:

März: *Pokémon Stadium, X-Men, Worms Armageddon, Taz Express, Battlezone: Rise of the Black Dogs*

April: *Perfect Dark, Major League Soccer, International Track & Field 2000*

Derek Jeter schwingt den Schläger bei All Star Baseball 2001.

Kirby 64

Kugelrunder Kirby

Neben dem Gastauftritt von Kirby in der spaßigen Prügelei *Super Smash Brothers* rückt der Release seines eigenen Abenteuers langsam, aber sicher näher. Dabei muss der runde Proganist eine Fee aus den Klauen eines geheimnisvollen Feindes befreien und nebenbei im kunterbunten Dreamland verstreute Kristalle einsammeln. Die zahlreich vertretenen Feinde werden kurzerhand eingesaugt, wodurch Kirby deren individuelle Attacken erlernt. So verwandelt er sich beispielsweise in eine explosive Mine, schwebt über Hindernisse, rollt sich zu einem Ball zusammen oder spuckt Feuer. Die neu erworbenen Fähigkeiten lassen sich darüber hinaus auch kombinieren. Der Verwandlungskünstler bewegt sich durch farbenfrohe Polygon-Landschaften, wobei das Gameplay mit dem von *Yoshi's Story* vergleichbar ist. Ein genauer Release-Termin für Deutschland steht bislang noch nicht fest. **(jq)**

Durch das Auffuttern diverser Gegner erhält Kirby neue Fähigkeiten.

Conker's Bad Fur Day

Alles neu?

Nachdem in letzter Zeit immer wieder über eine Einstellung der Produktion von *Conker 64* spekuliert wurde, sind nun neue Details über das potenzielle Rare-Highlight bekannt geworden. Das Name des Spiels wurde in *Conker's Bad Fur Day* geändert und auch am Design wird noch einmal kräftig gefeilt. Das Gameplay orientiert sich an dem Mega-Klassiker *Super Mario 64*, so muss das muntere Eichhörnchen anstelle von Sternen fünf Geschenke finden, um in den nächsten Level zu gelangen. Für die am Ende eines Abschnitts wartenden Endgegner ist eine spezielle Taktik vonnöten, so sollte man die grimmige Katze KO erst einmal verwirren, um dann anzugreifen. Im Gegensatz zu dem niedlichen Look des Spiels steht eine anspruchsvolle Steuerung, mit der Conker schwimmen, rennen, krabbeln oder seinen Schwanz als Propeller nutzen kann. Auch zahlreiche Gegenstände kommen zum Einsatz, so schwebt Conker mit Hilfe eines Schirms über Abgründe oder gräbt mit einer Schaufel wichtige Gegenstände aus. Unterstützung erhält Conker von seiner Freundin Beri, die ihrerseits einen niedlichen Dino zur Hilfe rufen kann. **(jq)**

Der Zerberus hat Eichhörnchen wohl zum Fressen gern.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Perfekte Kombination: Vor kurzem wurde bekannt, dass der mit Spannung erwartete Action-Hit *Perfect Dark* aus dem Hause Rare auch auf dem Game Boy Color erscheinen wird. Der Clou: Mit Hilfe des Transfer Paks soll es möglich sein, Daten zwischen der N64- und der Game-Boy-Version zu übertragen! Die Möglichkeit, mit Hilfe der Game-Boy-Kamera eigene Fotos als Texturen auf die Spielcharaktere zu legen, wurde dagegen gestrichen.

Donkey Kong auf Dolphin: In dem zehnminütigen Abspann des Megasellers *Donkey Kong 64* soll eine drei Minuten dauernde Sequenz enthalten sein, die erste Impressionen des Affentheaters auf der Next-Generation-Konsole Dolphin preisgibt.

Excitebike 64

Supercross 2000 bekommt Konkurrenz

Mit den heißen Öfen von *Excitebike 64* können amerikanische Biker-Freaks ab Mai die Pisten unsicher machen. Wer auf den sechs verschiedenen Outdoor-Strecken erfolgreich war und auch die sechs Kurse in den Riesenstadien bis auf den letzten Hügel kennt, kann selbst kreativ werden und mit Hilfe des Strecken-Editors eigene Pisten basteln. Anfangs steigt man noch auf die verhältnismäßig kleinen 80cc-Maschinen, im Verlauf des Spiels können jedoch auch Zweiräder aus der 125cc- sowie der kraftvollen 250cc-Klasse gefahren werden. Bei harten Duellen um die Führungsposition besteht die Möglichkeit, mit einem von insgesamt 32 spektakulären Tricks die Zuschauer zu verzaubern. Neben dem Bestreiten einer Saison oder einem Zeitrennen dürfte vor allem der Multiplayermodus für viel Fahrspaß sorgen. Eine einfache Steuerung garantiert ein unkompliziertes Rennvergnügen, wobei unsanfte Landungen dank Rumble-Pak-Unterstützung nicht nur sicht-, sondern auch spürbar werden. Wann man sich in Deutschland in den Sattel schwingen kann, ist zurzeit noch unbekannt. Alle Freunde von rassigen Rennspielen können sich auf die nächste Ausgabe der N-Zone freuen, in der wir den viel versprechenden Titel näher vorstellen. **(jq)**

Mit spektakulären Stunts beeindruckt man das Publikum und konkurrierende Fahrer.

Auf den engen und kurvenreichen Stadion-Strecken kommt es im Fahrerfeld zu spannenden Positionskämpfen.

Ein Jump&Run-Duell steht im Mittelpunkt des zweiten Game-Boy-Blocks. Die Ubi Soft-Titel Tonic Trouble und Rayman sind nun auch für den Taschenspieler von Nintendo erhältlich. Auf dem N64 war Rayman 2 der eindeutig bessere Titel. Und wie sieht es auf der neuen Plattform aus? Dazu bieten wir euch noch einen Test der Rollenspielhoffnung Dragon Quest Monsters von Eidos und runden die Seite wie gewohnt mit den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland ab.

Rayman

Nach seinen beeindruckenden Abenteuern auf dem N64 springt der witzige Protagonist nun auch auf dem Game Boy Color durch bunte Fantasiewelten, um in fünf verschiedenen Welten mit insgesamt 20 Levels die energiespendenden Toons zu befreien. Neben der für Game-Boy-Verhältnisse geradezu genialen Grafik mit hohem Detailgrad kann auch die eingängige Steuerung von Rayman voll überzeugen. Fans von Jump&Runs dürften sich dieses Highlight für unterwegs auf keinen Fall entgehen lassen, denn im Vergleich zu Genrekonkurrenten hat der hüpfende Held die Knollennase klar vorn.

Auch im geheimnisvollen Dschungel sucht Rayman nach den Toons.

Grafik: 92% **Sound: 75%** **Gesamt: 90%**

Tonic Trouble

Das Alien Ed hat eine ominöse Dose, die dem jeweiligen Besitzer viel Macht verleiht, auf die Erde fallen lassen. Der finstere Grogh findet sie und will mit der neu erworbenen Kraft die Welt erobern. Ed kann dies natürlich nicht zulassen und versucht, die Dose zurückzubekommen. Ihr steuert natürlich Ed und müsst in bester Jump&Run-Manier die 2D-Levels von Tonic Trouble erforschen und dabei Ausschau nach besonderen Gegenständen (z. B. Schlüssel) halten, die euch den Zugang zu den späteren Spielstufen ermöglichen. Die Grafik von Tonic Trouble ist ebenso ordentlich wie das Gameplay, auch wenn letzteres einen Tick zu geradlinig ausgefallen ist.

Tonic Trouble ist zwar ein gelungenes Jump&Run, bietet aber alles in allem zu wenig Abwechslung.

Grafik: 74% **Sound: 79%** **Gesamt: 75%**

Dragon Quest Monsters

In Dragon Quest Monsters spielt ihr Terry, dessen Schwester vom Monster Warubo entführt wurde. Um sie zu retten, müsst ihr zusammen mit dem guten Monster Watabo die mystische Welt von Taijyu durchstreifen und Kämpfe nach Pokémon-Manier bestehen. Das Spiel bietet neben 215 Monstern vor allem die Option, aus zwei harmonierenden Ungetümen neue Kreaturen zu züchten, was die Auswahl an Monstern weiter erhöht. Wer an Monster-Aufzucht und -Kämpfen Gefallen findet, kann mit Dragon Quest Monsters viel Spaß erleben.

Sind die Dragon Quest Monsters eine echte Alternative zu den beliebten Pokémon?

Grafik: 80% **Sound: 72%** **Gesamt: 84%**

Aktuelle Charts

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland

Pokémon – Rote Edition	*Nintendo*
Pokémon – Blaue Edition	*Nintendo*
Tarzan (Color)	*Activision*
Super Mario Bros. Deluxe (Color)	*Nintendo*
Asterix & Obelix (Color)	*Infogames*
Tabaluga (Color)	*Infogames*
Die Schlümpfe 3 – Im Albtraumland (Color)	*Infogames*
Mission: Impossible (Color)	*Infogames*
Tetris Deluxe (Color)	*Nintendo*
Die Maus (Color)	*Infogames*

KURZ & KNAPP

Game Boy Advance kommt: Nintendo of America hat Mitte Januar offiziell einen Termin für die Veröffentlichung des neuen Game Boy Advance bekannt gegeben. Der Nachfolger der weltweit erfolgreichsten Handheld-Konsole soll in den USA am 1. November in den Verkaufsregalen stehen, für Japan ist ein Release im August geplant.

Rare-Spielzeug: Die Firma 4Kids Entertainment hat durch den Erwerb einer Lizenz von Rare zukünftig die Möglichkeit, die eigene Produktpalette mit Merchandising-Artikeln rund um die Rare-Knaller zu erweitern. Man kann sich demnächst also auf *Perfect Dark*-Actionfiguren und *Jet Force Gemini*-Bettwäsche freuen.

Eure vielen Fragen und Tipps rund um Pikachu und Co. freuen uns wirklich sehr. Auch in Zukunft werden wir darum immer auf der Jagd nach den aktuellsten News und Hintergrundberichten sein, damit ihr stets über euer Lieblingsthema auf dem Laufenden bleibt. Freut euch also schon mal: Uns stehen im laufenden Jahr noch einige schöne Veröffentlichungen ins Haus! Bitte schickt uns eure Fragen und Tipps zu Pokémon an folgende Adresse:
Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

TIPPS, TRICKS UND LESERBRIEFE

Wer ist der Pokémon-Erfinder, und hat er eine Autogrammadresse?

Pokémon-Erfinder Satoshi Tajiri mit Pikachu-Puppe

N-ZONE: Der Pokémon-Erfinder heißt Satoshi Tajiri, ist 34 Jahre alt und Leiter der Pokémon-Entwickler-Firma Game Freak in Japan. Eine Autogrammadresse von ihm ist leider nicht bekannt. Wer aber Tajiris Tipps zu Pokémon nachlesen möchte, findet sie unter http://members.tripod.com/~PikachuS/index.html.

Andreas Kachelmus

Pokémon Rote/Blaue Edition

Pokémon aus der Safari-Zone auch außerhalb fangen:
Zuerst muss man von Fuchsania City in die Safari-Zone und dort auf das gesuchte Pokémon treffen. Nun wartet man, bis die Zeit abgelaufen ist, dann geht man zum Wasser. Dort benutzt man Surfer, schwimmt zur Zinnoberinsel und surft dort auf der rechten Inselseite auf und ab, bis man von Pokémon aus der Safari-Zone attackiert wird. Es kann jedoch eine Weile dauern, bis das gesuchte Pokémon angreift.

Alexander Beurmann

Herzlichen Dank!
Tim Bittner, Julian & Nicolas Weigl - Mic Achenbach - Michael Bark - Dominik Bärlocher - André Bärlocher – Edgar Bach - Christopher Baum – Mark Bertram - Tim Bittner - Nicklas Böker - Toni Bolduan - Jan-Sebastian Bornfleth - Jan-Hendrik Bornfleth - Jenny Brcezinska - Sonja Buchmann - Jan Buecken - Pascal Chwoika - Leo Cornelison - Fabian Dellefant - Christine Goldfinger - Leonardo Groten - Roger Gubler - Kevin Haase - Julian Hegemann - Christian Hering - Martin Hofmann - Lukas Hunziker - Lukas Kauf - Tim Kraftscheck - Hendrik Lesch - Dennis Linke - Manuel Lohff - Dominik Lübben - Elmar Mayerhofer - Daniel Michelhans - Steffen Padberg - Dennis Pennese - Samuel Peter – Marcel Preissler - Alexander Rubbel - Thorsten Saager - Ilja Savenok - Tobias Steger - Julian Weigl - Nicolas Weigl - Tjark Wewetzer - Nils Wienböker

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an:

Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an die
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-Zone Kennwort Pokémon-Zone
Roonstr. 21 90429 Nürnberg
oder an: wrspachmüller@computec.de

Pokémon Stadium mit Transfer Pak startet im April

Endlich treten die Game-Boy-Helden auch in Deutschland auf dem N64 zum Kampf an, denn im April bringt Nintendo jetzt das lang ersehnte Pokémon Stadium auf den Markt. Das Spiel, dessen erster Teil nur in Japan erhältlich war, erscheint dabei im Bundle mit dem so genannten Transfer Pak. Mit diesem ist es möglich, eure Game-Boy-Pokémon zum N64 zu transferieren und dort als 3D-Charaktere in den Kampf zu schicken. Umgekehrt funktioniert das Ganze auch, so dass ihr eure im Stadium-Kampf gestärkten Pokémon wieder auf den Game Boy laden und dort mit ihnen weiterspielen könnt. Das Transfer Pak, das eure Spielmöglichkeiten für Pokémon stark erweitert, soll später auch als Einzelprodukt erhältlich sein. **(mg)**

Übertragt eure Pokémon per Transfer Pak auf das N64 und kämpft dort in 3D mit euren Freunden.

POKÉMON-RELEASEDATEN

Die Reihe der Pokémon-Produkte ist lang, hier die zu erwartenden Releases:

Titel	System	Release-Datum
Pokémon Rote Version	GB	Bereits erhältlich
Pokémon Blaue Version	GB	Bereits erhältlich
Pikachu Pokémon Pedometer	Stand-Alone	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	Trading-Karten	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	Bereits erhältlich
Pokémon Yellow (Pikachu Edition)	GBC	1. Halbjahr 2000
Pokémon Silber	GBC	2. Halbjahr 2000
Pokémon Gold	GBC	2. Halbjahr 2000
Pokémon Pinball	GBC	2. Halbjahr 2000
Pokémon Attack	GBC	2. Halbjahr 2000
Pokémon Attack	GBC	2. Halbjahr 2000
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	April
Pikachu Genki Dechu	N64	Nicht bekannt
Pokédex	Stand-Alone	Nicht bekannt

Pokémon-Soundtrack

13 Titel zum Mitsingen aus der Pokémon-TV-Reihe gibt's jetzt auf CD. Die schmissigen Stücke von „Poké-Rap" bis „Vertania City" klingen sehr fetzig und modern und bieten alles von Pop über HipHop bis zur Rockballade. Wer einen DVD-Spieler hat, kann sich sogar noch mehr freuen: Als Bonus ist auf der CD gleich noch das Original PokéRAP Video enthalten. Für knapp 30 Mark wirklich eine runde Sache. **(mg)**

13 deutsche Serien-Songs plus Bonus-Video PokéRAP sind jetzt im Handel erhältlich.

Startschuss für Pokémon-Film

Am 13. April startet der erste Pokémon-Film endlich seinen Siegeszug durch die deutschen Kinos. Darum für alle, die jetzt schon ungeduldig mit den Füßen scharren, hier eine kurze Inhaltsangabe: Wissenschaftler züchten in einem Geheimlabor ein mächtiges Mewtwo. Kurz darauf erhalten Ash und seine Freunde eine Einladung von einem geheimnisvollen Meistertrainer zum Pokémon-Wettstreit. Auch das Team Rocket hört von dem Kampf und beschließt, gleichfalls teilzunehmen. Was folgt, ist der ultimative Pokémon-Wettkampf, denn das Schicksal der gesamten Erde steht auf Messers Schneide ... **(mg)**

Ob das deutsche Kinoplakat so aussehen wird wie hier das amerikanische, ist noch ein streng gehütetes Geheimnis.

POKÉMON GALERIE

#021 Habitak

#022 Ibitak

#023 Rettan

#024 Arbok

#025 Pikachu

#026 Raichu

#027 Sandan

#028 Sandamer

#029 Nidoran

#030 Nidorina

Game It!

Titel des Monats Februar (PSX)
Le Mans 24 89,99
incl. Versandkosten!!!

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadenersatz
- **Rucksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand** DM 9,99 + 3,- Postzuschlag, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei.
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei.

Preise Stand 04.01.00 ** = noch nicht verfügbar zum 04.01.00

N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Army Men 3D	89,99
Army Men Air Attack	89,99
Carmaggeddon dt.	79,99
Driver	84,99
GTA 2	89,99
Medal of Honour*	89,99
Rainbow 6	89,99
Toy Story 2*	94,99
Worms: Armaggeddon	79,99
Wu Tang Clan	89,99

SONY PSX

Ace's Odyssee	89,99
Ace's Odyssee 2	89,99
Actua Ice	89,99
Actua Soccer 3	89,99
Alundra	89,99
Anna	89,99
Asterix Habitat Plat.	39,99
Ayrton Senna Kart Duel	89,99
Bass Rise of the Robots	89,99
Bloody Roar 2	89,99
Bomberman	89,99
Bomberman Racing	89,99
Bio World	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2 dt.	89,99
Bust a Move 3	89,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmaggeddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Championship Bass	89,99
Chaotic Motocross	84,99
Chessmaster	84,99
Chessmaster Millennium	89,99
Colin McRae Rally	89,99
Constructor	89,99
C & C Plat.	39,99
C & C Gegenschläge	89,99
C & C Retaliation	89,99
Crash Bandicoot	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Crash Bandicoot 3	89,99
Crash Bandicoot Racing	89,99
Croc 2	89,99
Cyclades of M&M**	89,99
Dark Light	89,99
Demolition Racer	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Destruction Derby 3	89,99
Die Grisels	89,99
Dino Crisis	89,99
Disney Dschungel Time	84,99
Disney Tarzan	84,99
Disney Tic-Tac-Heinz Ketchup	84,99
Dragonball GT: Final Bout	89,99
Dragonball Z: Ultimate Battle 22	89,99
Driver	84,99
Driver 2**	99,99
Dune 2000	89,99
Dynasty Warrior 2	89,99
Dynasty Warrior 3	89,99
Elemental Gearbolt	89,99
Elemental Gimmick Gear	89,99
Evil Dead Hail to the King	89,99
Evil Zone	89,99
Excalibur 2555 AD	89,99
F1 2000	89,99
F1 Championship Season 2000	89,99
F1 Racing Simulation	89,99
F1 World Grand Prix	89,99
F1 World Grand Prix 2	89,99
Fantastic Four	89,99
Fantasy Tennis	89,99
Fear Effect	89,99
Fear Effect 2	89,99
Fifa 2000	89,99
Fifa 99	39,99
Final Fantasy 7	89,99
Final Fantasy 8	89,99
Final Fantasy Anthology	89,99
Final Fantasy Tactics	89,99
Formel 1 97	39,99
Formel 1 98	89,99
Frogger	89,99
Future Cop	89,99
Gallop Racer	89,99
Gekido	89,99
Gex 3 Deep Cover	89,99
Global Domination	89,99
Grand Theft Auto	89,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Grand Theft Auto London	89,99
Grudge Warriors	89,99
Guardian Crusade	89,99
Gunship	89,99
Hard Boiled	89,99
Hard Darkness	89,99
Heart of Darkness	89,99
Hell Night	89,99
Hercules	89,99
Hogs of War	89,99
Hotel Mario	89,99
Hugo 3	89,99
Hugo Bukkazoom	89,99
Hugo Spannende Spiele	89,99
Hugo's Wild Adventure	89,99
Incredible Hulk	89,99
Jagged Alliance	89,99
Jagged Alliance 2	89,99
Jeopardy	89,99
Jonny Moseley Mad Trick Dog	89,99
Kagero	89,99
Kick Off 2000	89,99
Kula World	89,99
Lemmings & Oh No More	89,99
Lucky Luke Plat.	39,99
Lucky Luke Wanted	89,99
Madden NFL 2000	89,99
Medal of Honour*	89,99
Medal of Honour Plat.	39,99
Messiah**	89,99
Metal Gear Solid	89,99
Mission: Impossible	89,99
Mission Impossible Plat.	39,99
Missile Command*	89,99
Monkey Hero	89,99
Monkey Magic	89,99
MTV Snow Boarding	89,99
Music 2000	89,99
Music 3	89,99
Muppet Monster Adventure	89,99
Need 4 Speed 4	89,99
Need 4 Speed 5 Porsche 2000	89,99
NC Fear Downhill	84,99
Nightmare Creatures	89,99
Nightmare Creatures 2	89,99
Nuclear Strike	89,99
Oddworld 2*	89,99
Pharaos Tomb	89,99
Pitball Super Manager	89,99
Puffy	89,99
Puzzle Blank 2	89,99
Pop'n Pop	89,99
Rapid Racer	89,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Rascal Golf	89,99
Pro Pinball Timeshock	89,99
Psychic Force Fantastic	89,99
Psychic Force 2	89,99
Quake Plat.	39,99
Railroad Tycoon 2*	89,99
Rampage	89,99
Rayman 2*	89,99
Rayman Plat.	39,99
Rayman Gold	89,99
Rayman Masters*	89,99
Rayman Plat.	39,99
Rayman Revolution	89,99
Resident Stuntcopter	89,99
Resident Evil	89,99
Resident Evil 2	89,99
Resident Evil 3 Nemesis	89,99
Ridge Racer 4	89,99
Rollcage	89,99
Rollcage Stage 2	89,99
Rugrats Studio Tour	89,99
Rugrats Time Travelers	89,99
Sampras Extreme Tennis	89,99
Scrabble	89,99
Sentinel Returns	89,99
Shadow Madness	89,99
Shadow Master	89,99
Shadowman	89,99
Silent Hill	89,99
Sheep	89,99
Silent Hill 2	89,99
Skullmonkeys	89,99
Smash Court Tennis	89,99
Snow Racer 2000	89,99
Soccer 2000	89,99
Soul Blade	89,99
Soul Reaver	89,99
Soul Reaver 2	89,99
Space Invaders	89,99
Spec Ops	89,99
Speed Freaks	89,99
Spice World	89,99
Spyro the Dragon2	**99,99**
Spyro 2	89,99
Stunde Bedrohung	89,99
Street Fighter Alpha 3	89,99
Street Fighter EX+	89,99
Street Racer	89,99
Super Bike 2000*	89,99
Super Puzzle Fighter 2	89,99
Supercross Simulator	89,99
Swing	89,99
Syphon Filter	89,99
Syphon Filter 2	89,99
Tekken 3	89,99
Tekken 3 Plat.	39,99
Tenchu Stealth Assassin	89,99
Tennis Arena	89,99
Tomb Raider 1	84,99
Tomb Raider 2	84,99
Tomb Raider 3	84,99
Tomb Raider 4	84,99
Toto. Secret Treasure	84,99
Tomb Raider 4	89,99
Tony Hawk's Skate Boarder	89,99
Tony Hawk's Skate Boarder 2	89,99
Tony Hawk's Skateboarding	89,99
Tonyhawks 2	89,99
Top Gear Rally	89,99
Top Gear Rally 2	89,99
Tourist Trophy	89,99
Trap Runner	89,99
Triple Play Baseball 2000	89,99
Turbo Prop Racing	89,99
Turbo Turbo	89,99
UEFA Striker	89,99
Unholy Warriors	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Rally	89,99
V-Rally 2	89,99
Vegas Games*	89,99
Vehicles	89,99
Vib. Die 2 Offensive	89,99
War of the Worlds	89,99
Warhammer Dark Omen	89,99
Warhammer Mark of Chaos	89,99
Wild 9	89,99
Worms Armageddon	89,99
Worms Pinball	89,99
Worms Plattinum	39,99
Wu Tang Clan	89,99
WWF Attitude	89,99
WWF Plat.	39,99
X-Men Mutant Academy	89,99
X-Men Mutant Wars	89,99
X-Men vs Street Fighter	89,99
Xenogears	89,99
Yetisports	89,99
Z	89,99
Zero Divide 2	89,99

PSX HARDWARE

Dildo	
Control Pad	**79,99**
Evol. Contr. System	**99,99**
Dual Force Wheel	**99,99**
Datacorder complete	89,99
Gradeschock Pro Axyz	**89,99**
Dual Shock Sony	69,99
Dual Shock Sony Transparent	79,99
Gamebuster Pro	
PC Link	**79,99**
Lenkrad Ferrari Shock	**99,99**
Memory Cards	19,99
Memory Cards	
15 Slot	29,99
15 Slot	**9,99**
15 Stk. 15 Slot	**99,99**
120 Slot	39,99
360 Slot	**59,99**

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

Vidis Dual Force Wheel
GTA2 oder Driver 169,99

NINTENDO N64

1080 Snowboarding	89,99
All Star Baseball 2000	89,99
Asteroids Hyper	84,99
Banjo Kazooie	89,99
Battlezone	89,99
Beetle Adventure Racing	89,99
Bio Freaks	89,99
Blast Corps	89,99
Bomberman 64	89,99
Bomberman Hero	89,99
Buck Bumble	89,99
Castlevania	89,99
Castlevania Special	89,99
Chameleon Twist	89,99
Chameleon Twist 2	89,99
Clay Fighter	89,99
Clay Fighter 63 1/3	89,99
Conker's Quest	89,99
Cruis'n World	89,99
Dark Rift	89,99
Diddy Kong Racing	89,99
Doom 64	89,99
Duke Nukem	89,99
Duke Nukem Zero Hour	89,99
Extreme G	89,99
Extreme G 2	89,99
Fighting Force	89,99
Gauntlet Legends	89,99
Gex 3 Deep Cover	89,99
Glover	89,99
Goldeneye	89,99
Gt Racing	89,99
Harvest Moon	89,99
Hexen	89,99
Hybrid Heaven	89,99
Int. Superstar Soccer 64	89,99
Int. Superstar Soccer 2000	89,99
Iss 64	89,99
Jet Force Gemini	89,99
Kirby 64	89,99
Lamborghini	89,99
Legend of Zelda	89,99
Lode Runner 3D	89,99
Madden 64	89,99
Madden 2000	89,99
Mario Kart	89,99
Mario Party	89,99
Mario Party 2	89,99
Mission Impossible	89,99
Monaco Grand Prix	89,99
Mortal Kombat 4	89,99
Mortal Kombat Mythologies	89,99
Mortal Kombat Trilogy	89,99
Multi Racing Championship	89,99
Nagano Winter Olympics	89,99
NBA Hangtime	89,99
NBA Jam 2000	89,99
NBA Showtime	89,99
NFL Blitz 2000	89,99
NFL Quarterback Club	89,99
Pilotwings	89,99
Rakuga Sword*	89,99
Powerstone	89,99
Psycho Force	89,99
Racing Simulation 2	89,99
Ready to Rumble 2	89,99
Red Dog	89,99
Renegade Racing*	89,99
Resident Evil 2*	89,99
Rush 2	89,99
Saga Rally 2	89,99
Shadowgate	89,99
Snow Surfer	89,99
Snow Verlo*	89,99
Sonic Adventures	89,99
Soul Calibur	89,99
Soul Fighter	89,99
South Park	89,99
South Park Rally*	89,99
Speedy Devils	89,99
Street Fight Alpha 3	89,99
Stunt Car	89,99
Suuka Ansatz Racer	89,99
Syphon Filter	89,99
Tetrisphere	89,99
Toy Commander	89,99
Turok 2	89,99
UEFA Striker	89,99
Virtua Fighter	89,99
Virtua Fighter 2*	89,99
World Wide Soccer	89,99
Worms Armageddon	89,99
WWF Attitude	89,99
Yoshi	84,99

Sonic+Virtua Fighter 3+
Sega Rally 2 299,99
DC+VMU+Vibration Pack
+Controller 629,99
alles zusammen 899,99
Hierauf kein Skonto!!!

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 Colour Ed.	219,99
Controller	29,99
Expansion Pak	**59,99**
Rumble Pak	29,99
Memorycard	19,99
Memory Card 1MB	**19,99**

DREAMCAST HARDWARE

Dreamcast	489,99
Controller Sega	49,99
Arcade Stick	84,99
Controller DC2 Wheel	84,99
Keyboard	49,99
Scart Kabel	14,99
Vmu Card	49,99
Vmu Point	34,99

DREAMCAST SOFTWARE

Geheimtip des Monats:
Shadow Man 84,99
Die Macht von Turok haben wieder zugeschlagen!
Kämpfen Sie mit indischen und magischen Waffen gegen Untote und Killer auf Ihrem Weg durch New Orleans um einen mächtigen Dämon zu jagen.

ACTION FIGUREN

Crash Bandicoot ge	29,99
Metal Gear Solid ge	29,99
Resident Evil ge	29,99
Tekken 3 ge	29,99
Wing Commander je	19,99

www.gameit.com
bequem bestellen!

LADEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
0831/57515 - 52 & 54)

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Mariaenfelde
Dudower Chaussee 100 - 030/7226248

16761 Hennigsdorf
JE Games
Poststraße 4 - 03302/272706

19322 Wittenberge
Am Stern 1

21335 Lüneburg
Heiligengeistst. 26 - 04131/735386

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 - 06403/779078

63667 Nidda
Am Ware 6 - 06043/959915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

64625 Bensheim
Schlierbergasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

70372 Stg-Cannstatt
Wabtstr. 47 - 0711/5596530

71032 Böblingen
Postgasse 26 - 07031/231143

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21567

76726 Germersheim
Marktstr. 27 - 07274/778045

76829 Landau
Lindenbrunnstr. 9 A - 06341/930570

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8
07425/33840

79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 - 0761/292 69 50

87435 Kempten
An der Brandstatt 6 - 0831/1 77 62

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/49177 99

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/2755

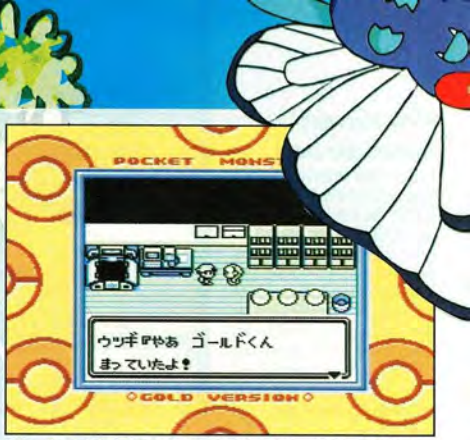
89073 Ulm
Hafenbad 23 - 0731/92 16 497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811

92224 Amberg
Emmeriche Karl-Str. 6 - 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 - 09231/967850

Satt-bunte Farben und verbesserte Grafik heben die neue Edition schon beim Intro positiv vom Vorgänger ab.



Bevor ihr richtig ins Abenteuer startet, bekommt ihr auch diesmal euer erstes Pokémon von Professor Eich.

Rollenspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

POKÉMON GOLD/SILBER EDITION

Worauf die deutschen Poké-Maniacs noch eine Weile warten müssen, ist seit vergangenem November auf der anderen Seite des Globus bereits in den Läden: Wir haben für euch die japanische Gold/Silber Edition angespielt und geben euch einen Vorgeschmack auf das tollste Pokémon-Abenteuer, das die Welt je gesehen hat …

Zu Beginn wirkt die neue Pokémon-Edition ja noch angenehm vertraut: Ihr begegnet Professor Eich, dürft euch ein Pokémon aussuchen und zieht hinaus in die weite Welt, um euren Schützling zu trainieren und Abenteuer zu bestehen. Doch spätestens, wenn ihr nach wenigen Schritten auf das erste wilde Pokémon trefft, das eine Nummer über #151 hat, werdet ihr merken, dass die *Gold/Silber - Edition* alles andere als ein Abklatsch des Vorgängers ist. Zwar verlaufen die Kämpfe nach wie vor in Runden, aber nun können eure Pokémon auch verschiedene Waffen und Gegenstände dabei einsetzen – und gehören zudem jeweils einem bestimmten Geschlecht an, so dass ihr Männchen und Weibchen

Am ♀-Symbol bei #152 Chikoriita sieht man: Jetzt hat jedes Pokémon ein eigenes Geschlecht.

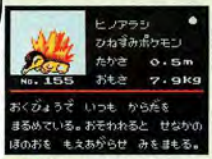
Auch bei Gold/Silber werden eure Pokémon im Pokémon-Center kostenlos geheilt.

Die neuen Pokémon, hier ein #158 Waninoko, haben auch neue Spezialattacken in petto.

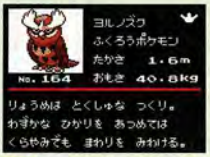
INFO

Die schönsten Pokémon der neuen Generation

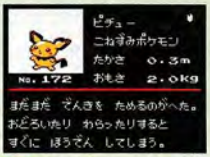
Natürlich sind von den rund 100 neuen Pokémon aus der Gold/Silber-Edition bisher noch keine deutschen Namen zu erfahren. Und dass wir euch dieses Mal noch nicht alles über das Spiel verraten können, dürfte auch klar sein: Dazu ist es wirklich noch etwas zu früh! Um euch aber trotzdem die Wartezeit bis zum Deutschlandstart der nächsten Pokémon-Generation im Herbst zu verkürzen, wollen wir euch wenigstens ein paar der schönsten Pocket Monster aus Gold/Silber mit ihren japanischen Namen im Bild präsentieren. Vorhang auf!



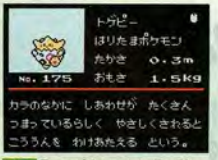
#155 Hinoarashi ist eines der drei Pokémon, aus denen ihr bei Professor Eich wählen könnt.



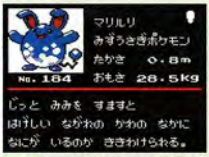
#164 Yorunzuku ist ein Flug-Pokémon, das man wahrscheinlich nur nachts treffen kann.



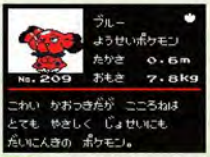
#172 Pichu ist eine Art Vorstufe von Pikachu und mindestens genauso niedlich wie dieser.



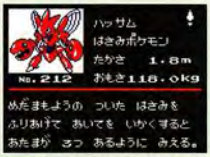
#175 Togepi benutzt die Eierschale, aus der es geschlüpft ist, gleich als Ausgeh-Anzug weiter.



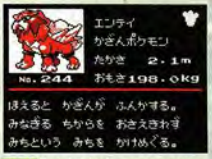
#184 Marirui wirkt wie ein blaues Pikachu und hat gute Chancen, ebenso beliebt zu werden.



#209 Snubble sieht aus wie eine Dogge und spielt auch im Pokémon-Film eine wichtige Rolle.



#212 Hassamu ist ein kräftiges Käfer-Pokémon, das sich nicht so leicht einfangen lässt.



#244 Entei ist eine sehr majestätische Erscheinung, die an einen Löwen erinnert.

kreuzen könnt, um neue, stärkere Pokémon-Kinder zu erhalten. Von dieser Möglichkeit erfahrt ihr, sobald ihr ein unterwegs gefundenes Ei zu einem Pokémon-Experten bringt: Pokémon legen nämlich Eier! Auch ihr selbst seid im neuen Spiel um einiges besser ausgestattet, so erhaltet ihr z. B. einen Pokédex, der viel mehr Informationen liefert, und mit der komplett neuen „Pokégear" (einer Art Allzweck-Telefon) könnt ihr jederzeit und überall mit Professor Eich oder eurer Mutter in Kontakt treten. Interessant ist auch, dass die *Gold/Silber - Edition* in Echtzeit ablaufen wird, sobald ihr das Spiel zum ersten Mal startet. Eine innere Uhr lässt (auch wenn der Game Boy abgeschaltet ist) Tag und Nacht im 12-Stunden-Takt wechseln, was sich deutlich auf eure Pokémon auswirkt: Einige sind tagaktiv und können nachts nicht kämpfen, andere werdet ihr nur antreffen und fangen können, wenn es dunkel ist. Dass, neben etlichen weiteren Neuerungen, die *Gold/Silber - Edition* auch (teilweise) abwärtskompatibel ist, setzt dem Spielspaß schließlich die Krone auf: Per Link-Kabel könnt ihr eure trainierten Pocket Monster aus *Rot/Blau* ins neue Spiel laden und auch wieder zurück. Nur die neuen 100 Pokémon der insgesamt 251 aus *Gold/Silber* könnt ihr nicht nach *Rot/Blau* übertragen. Und natürlich werden einige der Pokémon wieder nur in einer der zwei Editionen vorkommen, so dass ihr zum Tauschen gezwungen seid, wenn ihr wirklich alle schnappen wollt. Wenn das nicht nach monatelangem Spielspaß klingt …

Matthias Glaser

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....*Pokémon Gold Edition*
Titel: .....*Pokémon Silber Edition*
Genre: .....*Rollenspiel*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad: .....*Mittel*
Batterie-Speicher: .....*Ja*
Link-Kabel: .....*Ja*
Levels: .....*8 Arenen und die Liga*
Preis: .....*Nicht bekannt*
Hersteller: .....*Nintendo*
Entwickler: .....*Game Freak*
USK-Freigabe: .....*Nicht bekannt*
Sprache: .....*Japanisch*
BRD-Release: .....*2. Halbjahr 2000*
Einschätzung: .....*Super*

Beurteilung: Die Gold/Silber-Edition bietet insgesamt 251 (davon 100 brandneue) Pokémon und eine sehr spannend geratene Abenteuerhandlung. Mit dem durch etliche abwechslungsreiche Nebenaufgaben angereicherten Spielverlauf und der einmaligen Möglichkeit, eure Pokémon zu kreuzen, wird die Gold/Silber-Edition, die noch viele weitere Extras für euch bereithält, mit Sicherheit ganz neue Dimensionstore im ständig wachsenden Pokémon-Universum aufstoßen.

Rollenspiel, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA: THE MASK OF MUJULA

Die Arbeiten an dem herbeigesehnten The Legend of Zelda: Mask of Mujula – über das wir bisher als Zelda Gaiden berichteten – gehen zügig voran. So dürfen sich japanische Rollenspieler bereits ab dem 27. April die grüne Zipfelmütze des Helden Link überstreifen.

Auweia! Ob Link diese Furcht einflößende Maske beim Händler umtauschen kann?

Ob *Zelda: Mask of Mujula* der endgültige Titel sein wird – im Gespräch ist auch *Zelda: The Continuing Saga* – ist jedoch noch ebenso ungewiss wie der Zeitpunkt des Releases in Deutschland. Sicher ist bisher nur, dass ihr unbedingt das Expansion Pak benötigt und die grandiose Eröffnungssequenz noch in diesem Jahr auf eurem N64 bestaunen dürft. Das Abenteuer beginnt in einem nebelverhangenen Wald. Dort trifft Link auf ein Wesen namens Stalkid, das ihm sein Pferd Epona stiehlt und durch ein Portal in eine Parallelwelt flüchtet. Diese Szene wird von zwei Feen, den Fabelwesen, die euch auch in diesem *Zelda*-Teil über die Schulter schauen, beobachtet: Während die Fee Bell im bekannten Weiß erstrahlt, wird ihr jüngerer Bruder Mondo in einem Blauton dargestellt. Und das ist bei weitem nicht die einzige Neuerung, die in diesem Spiel auf euch wartet.

Der Countdown läuft!

In *Zelda: Mask of Mujula* betretet ihr in der Rolle von Link eine fantastische Gegenwelt, deren Existenz dadurch bedroht ist, dass sich der Mond immer weiter auf die Erde hinabsenkt. Eure Mission besteht darin, nicht nur euer entführtes Ross Epona wiederzufinden, sondern auch zu verhindern, dass es zur Kollision von Mond und Erde kommt. Daher bereist ihr die riesige 3D-Landschaft, die sich aus Sumpfabschnitten, einem verschneiten Gebirgsdorf, einem verwunschenen Wald und einer bunten Stadt zusammensetzt. Dort befindet sich ein Glockenturm, der euch die noch verbleibende Zeit bis zum Ausbruch der Katastrophe anzeigt. Um das in Echtzeit verstreichende Ultimatum etwas abzufedern, erkauft ihr mit ein-gesammelten Rubinen kostbare Stunden.

Diesem Riesenkrieger im grellen Faschingskostüm müsst ihr wiederholt das Schwert gegen die Kniescheiben schlagen.

In düsteren Kavernen könnt ihr ihr in alle Richtungen spähen.

Masken und Meisterschaften

Eine zentrale Rolle bei eurer Odyssee spielt ein umherziehender Maskenhändler, der wie ihr von Stalkid bestohlen wurde. Von ihm erwerbt ihr einige der Larven, für die in eurem Inventory zwanzig (!) freie Slots existieren. Tragt ihr eine

MUSIK IST TRUMPF

Neben der aus dem Vorgänger bekannten Ocarina, die ihr auch in diesem Epos wieder aus dem Rucksack holen könnt, dürft ihr – die entsprechende Maske vorausgesetzt – eine Vielzahl weiterer Musikinstrumente benutzen. Die in diesem Kasten enthaltenen Bilder zeigen euch die Klangwerkzeuge der Rassen, die ihr bereits aus Zelda: Ocarina of Time kennt und die ihr bald erstmals selber spielen werdet. Die Goronen-Bongos passen zum Beispiel hervorragend zur Kultur des erdverbundenen Volkes. Dass ihr in Zelda: Mask of Mujula noch weitere Instrumente spielen könnt und sich diese dann an bestimmten Stellen zur Lösung von Rätseln oder zur Beeinflussung des Gegenübers einsetzen lassen, ist klar. Bei Nintendo wird derzeit sicher an den faszinierenden Melodien für das jeweilige Instrument getüftelt.

Bingo Bongo! Als dicker Goro-ne dürft ihr munter trommeln.

Rock Hard! Als Zora-Link quält ihr die Saiten einer Gitarre.

Halali! Der Deku-Rüssel eignet sich gut zum Hornblasen.

Als Zora-Fischwesen gleitet ihr aalgleich durch das Wasser.

Als Gorone könnt ihr schwere Gegenstände herumtragen.

der Masken, verwandelt ihr euch in das entsprechende Wesen und nutzt dessen spezielle Kräfte. Nur seine Mütze und Stiefel unterscheiden Link dann noch von der jeweiligen Rasse. So bestreitet ihr zum Beispiel als Zora ein Wettschwimmen gegen zwei Biber oder ihr kugelt euch als Gorone durch enge Gebirgsschluchten.

Nintendo kann für *Zelda: Legend of Mujula* auf das erprobte Gameplay, die intelligente Kameraführung sowie die durchdachte Steuerung des Vorgängers zurückgreifen. Da jedoch das nächste Kapitel der *Zelda*-Serie in jedem Fall mit den zusätzlichen 4MB des Expansion Pak gefüttert werden muss, dürft ihr schon jetzt von herzergreifenden Zwischensequenzen, düsteren Dungeons, großartigen Monstern und meisterlichen Effekten träumen. Ob Fußstapfen im Schnee oder Spiegelungen im Wasser – die Qualität der Grafik wird dann sogar die Optik des phänomenalen Vorgängers toppen.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Zelda: The Mask of Mujula
Genre: .....Rollenspiel
Spieler: 1
Levels: .....Nicht bekannt
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion Pak: .....Ja (Zwingend)
Hersteller: .....Nintendo
Preis: .....Nicht bekannt
Sprache: .....Nicht bekannt
Release: 2000
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Das originelle Maskensystem und die Aussicht, in die Rolle alter und neuer Fantasiewesen mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten schlüpfen zu dürfen, wird viel zur Spannung beitragen. Zelda-Liebhaber können es also kaum erwarten, sich dem Zeitdruck in diesem Abenteuer auszusetzen! Da euch der Titel in prächtige 3D-Welten mit wunderbaren Grafikeffekten entführt, wird es Zelda: Mask of Mujula gelingen, eine zauberhafte Atmosphäre zu kreieren, die alles bisher da Gewesene in den Schatten stellt.

GAMESTORE
Ladenlokal ESSEN Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201-777225 Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal DÜSSELDORF Kölner Str. 25 Tel. 0211-1649409 Ladenpreise können abweichen
NINTENDO 64
Komp.dt 89,90
EnglPAL uncut 99,90
Armorines
PAL uncut 119,90
Daikatana
EnglPAL uncut 109,90
ECW Hardcore Rev.
PAL uncut 129,90
Resident Evil 64
dt. Version 119,90
Army Men - Sarges Heroes
PAL uncut 119,90
WinBack
dt. Version 99,90
WCW Mayham
Toy Story 2 dt 109,90
Nuclear Strike dt. 119,90
SouthPark Rally dt. 89,90
J.McGrath Supercross dt. 89,90
WWF Wrestlemania2000 dt. 119,90
Ridge Racer 64 dt.(April) 114,90
Vigilante 8 - 2 Off. 109,90
0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

Strategie, 1-2 Spieler, Nintendo

STARCRAFT 64

Lange angekündigt, mit Spannung erwartet und nun für euch angespielt: Wird sich die Erfolgsstory von Starcraft auf dem N64 fortsetzen?

Starcraft ist sicherlich vor allem denjenigen von euch ein Begriff, die sich schon ein wenig mit der PC-Spielerei im Internet beschäftigt haben. Besticht ein Spiel aber auf dem PC vor allem durch seine Mehrspieler-Qualitäten, dann stellt sich schnell eine Frage: Wie setzt man solch ein Spiel auf dem N64 um, ohne dass es seinen besonderen Reiz verliert? Mit dieser Frage im Kopf und unserem Controller in der Hand stürzten wir uns in erste Probeschlachten.

Ihr habt die Auswahl zwischen drei Rassen, den bodenständigen Terranern, den schleimigen Zerg und den technologisch hoch entwickelten Protoss, mit denen es in bewährter Manier Rohstoffe ab- und ein Lager aufzubauen gilt, um anschließend mit den dort produzierten Armeen den Gegnern den Garaus zu machen. Begeisterte Echtzeit-Strategen werden sich über den Spielumfang freuen: Alle Kampagnen des Originals, die komplette Broodwar-Erweiterung, exklusive Aufträge für die N64-Version und zahlreiche Multiplayer-Karten ergeben zusammen die stattliche Anzahl von 60 Missionen. Da das Original auf Maus und Keyboard als Eingabegeräte setzt, richtete sich unser Augenmerk natürlich besonders auf die Steuerung. *Starcraft 64* zeigt hier einige gute Ideen. Der gesamte Controller ist mit Funktionen belegt, welche die Steuerung intuitiv und flüssig gestalten sollen. In der Praxis gelingt dies jedoch nicht immer.

Mit den gelben C-Tasten gebt ihr euren Einheiten oder Gebäuden ihre individuellen Befehle. Hier geht es um die Besetzung von Bunkern.

Große Vielfalt in kleinem Bildausschnitt – Der Zweispieler-Modus via Split-Screen hinterlässt zwiespältige Gefühle.

Sehr gut, aber nicht genial

Die Bedienung erwies sich in der Vorabversion zwar als recht intelligent, gerät aber vor allem im Endstadium eines Szenarios zu umständlich. Auch in der Grafikdarstellung müssen Abstriche gemacht werden. Der Bildschirm wirkt verwaschen, kleinere Einheiten sind nur schwer voneinander zu unterscheiden. Leider bringt auch das Expansion Pak keinen optischen Qualitätsschub und wird lediglich für den Betrieb des Zwei-Spieler-Modus benötigt. Dieser leidet schwer unter der geringen Bildschirmauflösung und ist trotz einiger origineller Einfälle (euch erwartet unter anderem ein *Starcraft*-Football) wohl nur netter Bonus und nicht – wie in der PC-Version – das Herzstück des Spiels. Trotz dieser Schwächen erwartet uns mit *Starcraft 64* aber zweifellos ein sehr gutes Spiel, bei dem im Gegensatz zu manch anderem Titel wenigstens das Spieldesign hundertprozentig stimmt.

André Horn

Gegen die geballte Kraft dieser Protoss-Armee haben die Terraner keine Chance. Gnadenlos wird die Basis niedergemacht.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*Starcraft 64*
Genre:	*Strategie*
Spieler:	*1-2*
Levels:	*60*
Rumble Pak-Unterstützung	*Ja*
Expansion Pak	*Ja*
Hersteller:	*Nintendo*
Preis:	*ca. DM 120,-*
Sprache:	*komplett deutsch geplant*
Release:	*2. Quartal*
Einschätzung:	*Sehr gut*

Beurteilung: Eigentlich ist Starcraft eine todsichere Lizenz und dank einiger guter Ideen auch eine überdurchschnittliche Umsetzung eines ohnehin genialen Spiels. Leider leidet es in der Vorabversion an den für Echtzeit-Strategiespiele üblichen Schwächen: Eine zu niedrige Bildschirmauflösung, schwer voneinander zu unterscheidende Einheiten und eine gewöhnungsbedürftige Steuerung könnten das Spiel wichtige Punkte in der Bewertung kosten.

Euer Begleiter öffnet eine Tür. Seid übrigens versichert, dass in Resident Evil Zero nicht nur der Teppich in roter Farbe erstrahlen wird!

Bück dich! Da die Hilfsmittel in dieser Folge noch spärlicher gesät sind, geht die Heldin gern in die Knie, um eine Flinte aufzuheben.

Action-Adventure, 1 Spieler, Capcom

RESIDENT EVIL ZERO

Die Stöhnlaute der Zombies aus dem erst kürzlich veröffentlichten Vorgänger sind noch nicht verhallt, da schlurfen aus der Capcom-Programmiergruft bereits die nächsten Untoten heran. Den Titel Resident Evil Zero sollten Gruselfans schon jetzt mit blutroten Lettern in ihre Wunschliste aufnehmen.

Das Grauen lauert überall! In dieser düsteren Küche-Kulisse geht die Gefahr bestimmt nicht vom überfälligen Abwasch aus.

Im engen Zugabteil hält sich Rebecca Chambers den lüsternen Untoten getreu den S.T.A.R.S.-Verhaltensregeln vom Leib.

Voraussichtlich noch in diesem Jahr dürft ihr das grauenvolle 3D-Action-Adventure *Resident Evil Zero* in eurem Modulschacht beerdigen. Die Informationen zu diesem Titel sind derzeit noch so knapp wie die Munition gehetzter Zombiejäger. Bekannt wurde allerdings, dass ihr die virtuelle Geisterbahnfahrt diesmal in der Rolle von Rebecca Chambers antreten werdet und die Handlung zeitlich vor der ersten (PlayStation-) Folge angesiedelt ist. Das bedeutet, dass die Serientäter unter euch im Laufe dieses Abenteuers weitere Hintergründe zur Auslöschung des ursprünglichen S.T.A.R.S.-Teams sowie zur Entstehungsgeschichte der Umbrella-Forschungseinrichtung aufdecken dürfen. Unsere Bilder, die die gewohnt deutliche Sprache sprechen, zeigen, dass der Biowaffenkonzern schon zu diesem Zeitpunkt nicht nur Frösche seziert hat. Also ist es an euch, die missglückten Experimente mit diversen Waffen zu liquidieren. Übrigens soll es in diesem Titel keine Vorratskisten mehr geben, was ihn zum härtesten Horror-Kapitel überhaupt macht. Dafür werdet ihr aber zeitweise von computergesteuerten Helfern gedeckt und dürft in bestimmten Abschnitten auch die Rolle anderer Personen übernehmen.

Florian Brich

Bevor euch die Kreatur noch die Stiefel anknabbert, verpasst ihr dieser einen Fangschuss.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Resident Evil Zero
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Levels:	Nicht bekannt
Rumble-Pak-Unterstützung:	N. b.
Expansion Pak:	Nicht bekannt
Hersteller:	Capcom
Preis:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt
Release:	2000
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Da Capcom viel Mühe darauf verwandt hat, die Resident-Evil-Serie auf dem N64 zum „Leben" zu erwecken, dürft ihr euch auch bei diesem neuen Kapitel auf hochwertige Grafik, brillante Zwischensequenzen und drastische Schockeinlagen freuen. Insbesondere die Aussicht, dass mit Resident Evil Zero die schwierigste Herausforderung der gesamten Serie auf N64-Sonderagenten zukommt, lässt mich schon jetzt an den Fingernägeln kauen.

Action, 1-4 Spieler, Acclaim

TUROK 3: THE SHADOW OF OBLIVION

Mit brandheißen Informationen und ersten Bildern lässt Acclaim die Fanfare für Turok 3 erschallen. Das Actionspiel, dessen voller Titel Turok 3: The Shadow of Oblivion lautet, soll noch in diesem Jahr erscheinen und dürfte dank vieler Neuerungen und immenser Komplexität den Turok-Stammbaum krönen.

Spezielle Texturen lassen die über 40 im Spiel enthaltenen Monstertypen beängstigend realistisch auf euch zustürzen.

Zu den neuen Arealen, in denen ihr das Gewehr in Vorhalte bringt, zählt auch eine schwer befestigte Unterwasser-Militärbasis.

In der futuristischen Stadt hat die Polizei eine Straßensperre errichtet. Anstatt zu verhandeln, spannt ihr eure Mini-Armbrust.

In *Turok 3* tretet ihr gegen einen kosmischen Aggressor namens Oblivion an, der das Verlorene Land und damit die Existenz des gesamten Turok-Clans bedroht. Dessen zerstörerische Kraft wurde durch eine Kettenreaktion nach der Explosion des Primagen-Lichtschiffs am Ende von *Turok 2* freigesetzt. Obwohl das Gameplay von *Turok 3* nahtlos an die Ego-Shooter-Tradition der Vorgänger anknüpft, werden erste Veränderungen schon bei der Spielerauswahl deutlich. In die Einspielerkampagne zieht ihr nämlich nicht mit Joshua Fireseed, sondern mit einem seiner zwei Abkömmlinge. Bei einem dieser noch namenlosen Hauptcharaktere soll es sich übrigens um eine Frau mit verführerischen Rundungen handeln. Euer Feldzug findet in über zwanzig Umgebungen statt, in denen ihr diesmal zu jedem beliebigen Zeitpunkt abspeichern dürft. Unter Ausnutzung der bewährten Turok-Steuerung robbt ihr nicht nur durch den Dschungel des Verlorenen Landes, sondern stürmt auch eine Unterwasser-Militärbasis oder kämpft in den Ruinen einer futuristischen Stadt ums nackte Überleben.

Multiplayer-Inferno

Da ihr auf dem Speiseplan der höllischen Monster wieder ganz oben steht, müsst ihr euch diese mit 24 verschiedenen Waffensystemen vom Leib halten. So setzt ihr den Fängen und Tentakeln der Ungetüme nun erstmals ein Stealth-Gewehr, den Eviscerator oder die Inferno-Kanone entgegen. Derart durchschlagendes Kaliber wird euch zudem auch in den acht umfangreichen Multiplayer-Modi zur Verfügung stehen, die euch die Möglichkeit geben, euch in 48 speziellen Multiplayer-Arenen mit und an euren Freunden auszutoben. Acclaim Studios Austin hat die *Turok*-Engine drastisch optimiert und verspricht ein furioses Spektakel mit plastischer Grafik, flüssiger Frame-Rate und filmreifer Atmosphäre. Wer ein Expansion Pak besitzt, kann *Turok 3: The Shadow of Oblivion* sogar in hochauflösender Grafik genießen.

Florian Brich

Diese Horror-Kreatur streckt euch dreist die Zunge entgegen.

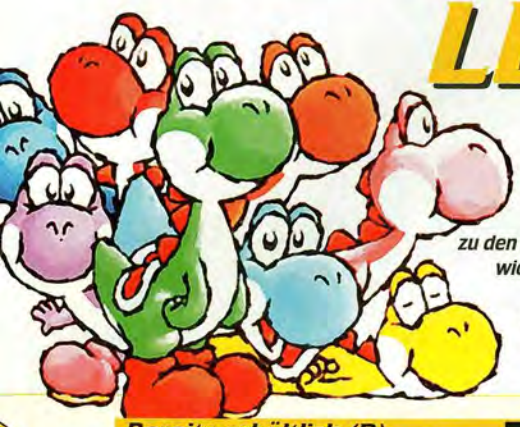
ERSTER EINDRUCK

Titel:...Turok 3: The Shadow of Oblivion
Genre:.....Action
Spieler:.....1-4
Levels:.....20+
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak:.....Ja
Hersteller:.....Acclaim
Preis:.....DM 100,-
Sprache:.....Deutsch
Release:.....September
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: *Das Turok-3-Modul wird aus allen Nähten platzen – und das nicht nur vor Spielspaß. Allein die 20-stufige Einspieler-Mission – endlich mit beliebiger Speichermöglichkeit – dürfte, eingebunden in grandiose Zwischensequenzen und untermalt von orchestraler Musik, die Ausschweifungen von Turok 2 locker übertreffen. Und in den 48 Multiplayer-Welten könnt ihr beweisen, was ihr bei Turok: Legenden des Verlorenen Landes gelernt habt.*

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 3.02.2000) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Februar)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Arcade				
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
California Speed	Rennspiel	Midway	5/99	72%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	9/99	82%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	78%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar 99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	83%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
Sci-Fi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	**Rennspiel**	**Nintendo**	**3/98**	**70%**
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
A Bug's Life	**Jump&Run**	**Activision**	**3/00**	**72%**
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	12/99	95%
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	12/99	78%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	**Jump&Run**	**Konami**	**4/99**	**86%**

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rollenspiel

Im Hochsommer wird die RPG-Fangemeinde gebannt vor dem heimischen N64 sitzen.

Titel: Aidyn Chronicles: The First Mage RPG

Hersteller: ..... THQ
Release: ..... August

Sport

Im April könnt ihr erneut an die Schlagplatte treten.

Titel: . . All Star Baseball 2001

Hersteller: ..... Acclaim
Release (D): ..... 14. April

Action

Unser Test auf Seite 48 führt euch aufs Schlachtfeld.

Titel: Army Men: Sarge's Heroes

Hersteller: ..... Infogrames
Release (D): ..... März

Jump&Run

Der potenzielle Jump&Run-Knüller liegt in den Most-Wanted-Charts auf Platz 5.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie

Hersteller: ..... Rare
Release (D): 2000

Action

Der zweite Teil der Panzerschlacht auf Seite 50 im Test.

Titel: Battle Tanx: Global Assault

Hersteller: ..... Infogrames
Release (D): ..... Anfang März

Action

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch den Test zum Spiel.

Titel: . . . . . .Battlezone 64

Hersteller: ..... Crave Entertainment
Release (D): ..... 1. Quartal

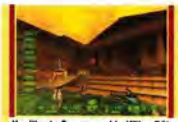
Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Jump&Run

Die Jump&Run-Hoffnung heißt seit kurzem *Conker's Bad Fur Day*.

Titel: . . .Conker's Bad Fur Day

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000



3D-Action

Knallharte Gegner und kniffl ige Rätsel erwarten euch bei *Daikatana 64*.

Titel: . . . . . .Daikatana 64

Hersteller: . . . . . .Mitsui
Release (D): . . . . . .Ende März

Jump&Run

Im September machen die blauen Koboldе das N64 unsicher.

Titel: . . . .Die Schlümpfe 2000

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release: . . . . . .September

Action

Die heldenhafte Ente erorbert am 14. Juni das N64.

Titel: . . . . . .Duck Dodgers

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release: . . . . . .14. Juni

Wrestling

Wrestling-Experte Michael hat sich auf Seite 32 in den Ring gewagt.

Titel: ECW Hardcore Revolution

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .3. März

Action-Adventure

Die Ähnlichkeiten zu *Resident Evil* sind bei diesem Titel nicht zu übersehen.

Titel: . . . . .Eternal Darkness

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

In den News findet ihr die neusten Infos zum Zweirad-Rennspiel.

Titel: . . . . . .Exitebike 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juni

Rennspiel

Die F1-Simulation von Ubi Soft geht später als geplant an den Start.

Titel: .F-1 Racing Championship

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Ende April

Jump&Run

Die Abenteuer des flinken Handschuhs lassen weiter auf sich warten.

Titel: . . . . . .Glover 2

Hersteller: . . . . . .Hasbro
Release (D): 2000

Action

Es steht derzeit noch kein genaues Datum für den furiosen Fahrspaß fest.

Titel: . . . . . .GTA

Hersteller: . . . . . .Take 2
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

Ab April steuert ihr hochgetunte Boliden über die Wasseroberfläche.

Titel: . . . . . .Hydro Thunder

Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): . . . . . .April

Sport

Im April könnt ihr im Stadion auf Rekordjagd gehen.

Titel: . .International Track & Field 2000

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 22)*

Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	11/99	94%
Resident Evil 64	**Action-Adventure**	**Capcom**	**1/00**	**90%**
Rocket – Robot on Wheels	Jump&Run	Ubi Soft	12/99	82%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	10/99	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	1/00	90%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Int.	–	–
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/98	82%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indizierti"	3D-Action	GT Interactive	–	–
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	**Action**	**Infogrames**	**5/99**	**73%**
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	3/97	84%
Rainbow Six	3D-Action	Take 2	6/98	85%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	**Action**	**Titus**	**8/99**	**29%**
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.l.	3D-Action	Acclaim	11/99	89%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indizierti"	Beat 'em Up	Midway	–	–
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	01/00	75%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	12/99	80%
Basketball				
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Basketball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	EA	12/99	90%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway '99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%
Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	80%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ	1/00	89%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	1/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	Wrestling	EA	01/00	85%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Angeln	Take 2	10/98	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie Blast's Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Erscheint 2000 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Februar				
Nuclear Strike	Action	THQ	69%	Ende Februar
PGA European	**Golf**	**Infogrames**	**48%**	**23. Februar**
Supercross 2000	**Rennspiel**	**EA**	**81%**	**10. Februar**
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	79%	Februar
Toy Story II	Jump&Run	Activision	89%	Februar
Vigilante 8: 2. Herausforderung	**Action**	**Activision**	**87%**	**Anfang Februar**
März				
Army Men: Sarge's Heroes	**Action**	**3DO**	**85%**	**März**
Asteroids Hyper 64	**Action**	**Crave**	**69%**	**März**
Battle Tanx: Global Assault	**Action**	**3DO**	**72%**	**Anfang März**
Castlevania 2	**Jump&Run**	**Konami**	**83%**	**März**
Daikatana 64	**3D-Action**	**Mitsui**	**--**	**Ende März**
ECW Hardcore Revolution	**Wrestling**	**Acclaim**	**--**	**3. März**
Paperboy 64	Arcade	Midway	65%	März
Rat Attack	**Action**	**Mindscape**	**--**	**Ende März**
Ruff&Tumble	**Jump&Run**	**GT Interactive**	**87%**	**24. März**
South Park Rally	**Rennspiel**	**Acclaim**	**68%**	**3. März**
Tony Hawk's Skateboarding	**Sportspiel**	**Activision**	**--**	**24. März**
Top Gear Hyper-Bike	**Rennspiel**	**Mitsui**	**80%**	**März**
April				
All Star Baseball 2001	**Sport**	**Acclaim**	**--**	**14. April**
F-1 World Grand Prix III	**Rennspiel**	**Konami**	**--**	**April**
F-1 Racing Championship	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**--**	**Ende April**
Hydro Thunder	**Rennspiel**	**Midway**	**--**	**April**
Int. Track&Field Summer Games	**Sport**	**Konami**	**--**	**April**
Jeremy McGrath Supercross 2000	**Rennspiel**	**Acclaim**	**--**	**7. April**
Mario Party 2	**Action**	**Nintendo**	**83%**	**April**
NBA In the Zone 2000	**Basketball**	**Konami**	**--**	**April**
Pokémon Stadium	**Action**	**Nintendo**	**--**	**April**
Ridge Racer 64	**Rennspiel**	**Nintendo**	**90%**	**April**
WinBack	**Action**	**Virgin**	**85%**	**April**
Mai				
Blues Brothers 2000	**Action**	**Virgin**	**--**	**Mai**
ISS 2000	**Fußball**	**Konami**	**--**	**Mai**
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	--	3. Mai
Juni				
Excitebike 64	**Rennspiel**	**Nintendo**	**--**	**Juni**
August				
Aidyn Chronicles: The First Mage	**RPG**	**THQ**	**--**	**August**
Duck Dodgers	**Action**	**Infogrames**	**--**	**August**
Weitere Veröffentlichungen in 2000				
Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	--	2000
Battle Zone 64	**Action**	**Crave**	**--**	**1. Quartal 2000**
Championship Motocross	**Rennspiel**	**THQ**	**--**	**November**
Conker's Bad Fur Day	**Jump&Run**	**Nintendo**	**--**	**2000**
Die Schlümpfe 2000	Jump&Run	Infogrames	--	September
Glover 2	Jump&Run	Hasbro	--	2000
Harvest Moon 64	RPG	Crave	--	1. Quartal 2000
Power Rangers Lightspeed Rescue	**Action-Adventure**	**THQ**	**--**	**November**
Resident Evil Zero	**Action-Adventure**	**Capcom**	**--**	**2000**
Rugrats in Paris	**Adventure**	**THQ**	**--**	**November**
Scooby-Doo	**Jump&Run**	**THQ**	**--**	**November**
StarCraft 64	**Strategie**	**Nintendo**	**--**	**3. Quartal**
Turok 3: Shadow of Oblivion	**Action**	**Acclaim**	**--**	**September**
WWF (Arbeitstitel)	**Wrestling**	**THQ**	**--**	**November**
Zelda: Mask of Mujula	**RPG**	**Nintendo**	**--**	**2000**
Angekündigte Titel ohne Termin				
Bomberman 64 2	Action-Adventure	Nintendo	--	Nicht bekannt
Eternal Darkness	**Action-Adventure**	**Nintendo**	**--**	**2000**
Grand Theft Auto	Action	Take 2	--	Nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	--	Nicht bekannt
Hercules	Action	Titus	--	Nicht bekannt
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	--	Nicht bekannt
Kirby 64	**Jump&Run**	**Nintendo**	**--**	**Nicht bekannt**
König der Löwen	Jump&Run	Activision	--	Nicht bekannt
Mickey Toon Racer	**Rennspiel**	**Nintendo**	**--**	**Nicht bekannt**
Mini Racers	Rennspiel	Nintendo	--	Nicht bekannt
Mission: Impossible 2	Action	Infogrames	--	Nicht bekannt
Monopoly	Brettspiel	Hasbro	--	Nicht bekannt
Mother 3	RPG	Nintendo	--	Nicht bekannt
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	--	Nicht bekannt
NHL Pro 2000	**Eishockey**	**Konami**	**--**	**Nicht bekannt**
NFL Blitz	Football	Midway	85%	Nicht bekannt
O.D.T.	3D-Action	Infogrames	--	Nicht bekannt
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	--	Nicht bekannt
Perfect Dark	**3D-Action**	**Nintendo**	**--**	**Nicht bekannt**
Rampage 2	**Action**	**Midway**	**70%**	**Nicht bekannt**
Riqa	Action-Adventure	Nintendo	--	Nicht bekannt
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Atlus	74%	Nicht bekannt
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	--	Nicht bekannt
Super Mario Adventure RPG 2	**RPG**	**Nintendo**	**--**	**Nicht bekannt**
Tarzan	**Jump&Run**	**Activision**	**--**	**Nicht bekannt**

Fußball

Schade! Die virtuelle Ballkünstler betreten erst im Mai das Spielfeld.

Titel: . . . . . .ISS 2000
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Mai

Jump&Run

Kirby 64 dürfte ein weiteres Highlight im Jump&Run-Genre werden.

Titel: . . . . . .Kirby 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

Ob die kleinen Flitzer eine Konkurrenz zu *Micro Machines* darstellen?

Titel: . . . . . .Mini Racers
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

IN ARBEIT

N64-Geheimagenten müssen sich bis zum Einsatz wohl noch gedulden.

Titel: . .Mission: Impossible 2
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Dieses Spiel besitzt einen nicht zu unterschätzenden Nostalgie-Bonus.

Titel: . . . .Namco Museum 64
Hersteller: . . . . . .Namco
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Basketball

IN ARBEIT

Im April schickt Konami die NBA-Hünen aufs Parkett.

Titel: . . .NBA In the Zone 2000
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April

Rollenspiel

Die gesamte RPG-Fangemeinde darf sich auf diesen Titel freuen.

Titel: . . . . . .Ogre Battle 3
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

3D-Action

Viele N64-Fans warten sehnsüchtig auf eine Bekanntgabe des Release-Datums.

Titel: . . . . . .Perfect Dark
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Golf

Wir informieren euch auf Seite 52, ob das Spiel mit *Mario Golf* mithalten kann.

Titel: . . . . .PGA European Golf
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .23. Februar

Action-Adventure

Die Fotosafari kommt leider nicht nach Deutschland.

Titel: . . . . . .Pokémon Snap
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Gestrichen

Action

Endlich! In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch den Test!

Titel: . . . . .Pokémon Stadium
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .April

Action-Adventure

IN ARBEIT

Zeit zum Verwandeln! Ein neues Abenteuer steht bevor.

Titel: . . .Power Rangers Lightspeed Rescue
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Action-Adventure

Bald schlurfen erneut miese Menschenfresser über den Bildschirm!

Titel: . . . . . .Resident Evil Zero

Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): 2000

Rennspiel

In dieser N-Zone hat sich André für den PAL-Test hinters Lenkrad geschwungen.

Titel: . . . . . .Ridge Racer 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .April

Adventure

Die Rasselbande dürfte auch in Frankreich für Aufsehen sorgen.

Titel: . . . . . .Rugrats in Paris

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November

Rennspiel

Den Test zum abgedrehten Fahrvergnügen könnt ihr auf Seite 52 lesen.

Titel: . . . . . .South Park Rally

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .3. März

Action

Nach neuesten Infos wurde der Titel leider gestrichen.

Titel: . . . . . .Spiderman

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .Gestrichen

Strategie

Unser Strategie-Experte André stellt euch den Titel auf Seite 16 vor.

Titel: . . . . . .StarCraft 64

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .3. Quartal 2000

RPG

Wann geht der clevere Klempner in Japan auf Entdeckungsreise?

Titel: .Super Mario Adventure

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 2000

Jump&Run

Ein genauer Release-Termin steht noch nicht fest.

Titel: . . . . . .Tarzan

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump&Run

In der nächsten Ausgabe der N-Zone stellen wir euch den knuffigen Kerl näher vor.

Titel: . . . . .Tazmanian Express

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .3. Mai

Jump&Run

Wir haben uns für euch auf Seite 52 in den Sattel geschwungen.

Titel: . . . .Top Gear Hyperbike

Hersteller: . . . . . .Mitsui
Release (D): . . . . . .März

Rennspiel

In der nächsten Ausgabe erwartet euch ein Test der N64-Version.

Titel: . .Tony Hawk's Skateboarding

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .März

Action

Auf Seite 20 findet ihr erste Infos und Bilder zum offiziellen dritten Teil der Dinojagd!

Titel: .Turok: Shadow of Oblivion

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	–
Bangaioh	Action	Treasure /ESP	Japan	65%	Nicht geplant
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bomberman 64 2	Jump&Run	Hudson	Japan	–	nicht bekannt
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	–
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	–
California Speed	Rennspiel	Midway	USA	72%	Nicht bekannt
Custom Robo	Action	Nintendo	Japan	–	Nicht bekannt
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	–
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	–
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	–
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	–	Erhältlich
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Japan	76%	–
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	–
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	–
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	–	–
„Indizierl"	3D-Action	Rare	USA/Europa	–	Erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	–	–
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	–	–
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	–
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	–
Harvest Moon 64	Rollenspiel	Natsume	Japan	–	Nicht geplant
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	–
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	–	Ja
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	–
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	–
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	–
J-League Perfect Striker,	Fußball	Konami	Japan	89%	–
J-League Perfect Striker 1999	Fußball	Konami	Japan	89%	März 2000
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	–
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	–
Kyojin no Doshin 1 (64DD)	Action-Adventure	Nintendo	Japan	–	Nicht geplant
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	USA/Europa	75%	Erhältlich
Madden NFL 2000	Nicht bekannt	EA	USA	90%	Nicht geplant
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	–
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	–
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	–
Nascar 2000	Rennspiel	EA	USA	77%	–
Namco Museum 64	Compilation	Namco	USA	–	Nicht bekannt
NHL 2000	Eishockey	EA	USA	–	–
„Indizierl!"	Scroll-Beat-'em-Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indizierl!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	–	–
„Indizierl!"	Beat 'em Up	Midway	USA	–	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	–
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	USA	88%	2000
NBA Show Time	Basketball	Midway	USA	70%	Nicht bekannt
NFL Blitz 2000	Nicht bekannt	Midway	USA	–	–
Neon Genesis Evangelion	Action	Bandai	Japan	–	–
Ogre Battle 64	RPG	Quest/Nintendo	Japan	–	2000
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	–	–
Pokémon Snap	**Foto-Safari**	**Nintendo**	**Japan**	**85%**	**Nicht geplant**
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	–
Pokémon Stadium 2	**Action**	**Nintendo**	**Japan**	**88%**	**April**
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	–
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	–
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	–	–
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	–
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	–	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	Erhältlich
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	Erhältlich
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	–
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	–
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	–
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	USA	–	Nicht bekannt
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	–
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	–
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	–
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	nicht geplant
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	–
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	–
Virtual Pro Wrestling 2	**Wrestling**	**Asmik**	**Japan**	**–**	**Nicht bekannt**
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	–
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	–
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	–

Beat 'em Up

Das Spiel rund um die Superhelden wurde leider ebenfalls gecancelt.

Titel: . . . . . .X-Men

Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .Gestrichen

RPG

Der offizielle Titel des heiß ersehnten RPGs ist *Zelda: Mask of Mujula*.

Titel: . .Zelda: Mask of Mujula

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2000

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

		N64	Monat
1.	(3)	Zelda: Ocarina Of Time	14
2.	(2)	Donkey Kong 64	2
3.	(1)	Pokémon Rot/Blau	3
4.	(8)	Mario Party	11
5.	(7)	Super Smash Bros.	2
6.	(WE)	Star Wars: Ep. I Racer	6
7.	(15)	Rainbow Six	2
8.	(11)	Banjo-Kazooie	18
9.	(6)	Mario Kart 64	27
10.	(4)	Turok 2	13
11.	(WE)	Shadow Man	4
12.	(WE)	Rayman 2	2
13.	(WE)	Command & Conquer	5
14.	(13)	Jet Force Gemini	2
15.	(WE)	Diddy Kong Racing	19

Nachdem Link für kurze Zeit von Pikachu vom ersten Platz vertrieben wurde, konnte er erneut die Spitze der Charts erklimmen. Auffällig sind die Wiedereinstiege, mit denen sich Titel wie Shadow Man oder Diddy Kong Racing zurückmelden. Weiterhin mischt auch Donkey Kong 64 munter auf den oberen Plätzen mit. Mit Super Smash Bros. schleicht sich die illustre Nintendo-Schar um Mario langsam, aber sicher in die höheren Ränge der Charts.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

		N64	Monat
1.	(1)	Donkey Kong 64	2
2.	(7)	WCW Mayhem	2
3.	(10)	WWF Wrestlemania 2000	2
4.	(3)	Armorines	2
5.	(2)	Rainbow Six	2
6.	(Neu)	Fighting Force 64	1
7.	(5)	Turok Rage Wars	2
8.	(8)	Rayman 2	4
9.	(6)	Turok L. d. v. L.	2
10.	(WE)	Jet Force Gemini	2
11.	(WE)	Turok 2	12
12.	(WE)	South Park	5
13.	(Neu)	Road Rash 64	1
14.	(14)	RTL World League Soccer	2
15.	(15)	Earthworm Jim 3D	2

Auch bei den N64-Bestsellern ist der Siegeszug des munteren Affen nicht aufzuhalten. Die beiden Wrestlingtitel WCW Mayhem und WWF Wrestlemania konnten Plätze gutmachen und liefern sich ein hartes Verfolger-Duell. Einziger Neuzugang in unserer aktuellen Liste der meistverkauften Spiele ist die Prügelorgie Fighting Force 64. Neben den Helden von Jet Force Gemini meldet sich auch die rotzfreche Rasselbande von South Park in den Charts zurück.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Mario Party 2	1
2.	(1)	Donkey Kong 64	2
3.	(3)	Super Smash Brothers	13
4.	(2)	Custom Robo	2
5.	(4)	Pokémon Stadium 2	9
6.	(5)	V-Rally Edition 99	3
7.	(7)	Pokémon Snap	11

Nachdem der haarige Jump&Run-Held Donkey auch die japanischen Charts dominiert hat, sind die Partygäste der Mario Party 2 aus dem Nichts an die Spitze gestürmt. Die Super Smash Brothers belegen den dritten Platz. Während es also in den oberen Rängen weiterhin muntere Positionswechsel und viel Abwechslung gibt, setzen sich die Verfolger wie die Roboter-Simulation Custom Robo auf den hinteren Plätzen langsam, aber sicher fest.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	Donkey Kong 64	2
2.	(2)	WWF Wrestlemania 2000	2
3.	(3)	Pokémon Snap	7
4.	(4)	Toy Story II	2
5.	(5)	Namco Museum 64	2
6.	(7)	Super Smash Brothers	9
7.	(6)	Jet Force Gemini	3

In den Vereinigten Staaten konnte der gelenkige Donkey seine Vormachtstellung mit Donkey Kong 64 behaupten, das geniale Jump&Run-Vergnügen ist weiterhin Spitzenreiter in den USA. Wenn die Amerikaner gerade nicht mit WWF Wrestlemania 2000 in den virtuellen Ring steigen, gehen sie bei Pokémon Snap auf lustige Fotosafari. Dass die amerikanischen N64-Fans auch an echten Klassikern Gefallen finden, zeigt die Platzierung der Oldie-Compilation Namco Museum 64.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

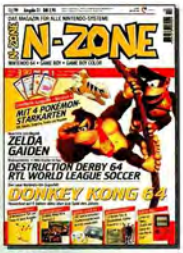
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(3)	Pokémon Stadium	5
2.	(1)	Zelda: Mask of Mujula	6
3.	(5)	Pokémon Snap	6
4.	(6)	Banjo-Tooie	16
5.	(11)	Mario Party 2	5
6.	(4)	Perfect Dark	20
7.	(14)	Tony Hawk's Skateboarding	3
8.	(WE)	ISS 2000	2
9.	(2)	Resident Evil 64	8
10.	(Neu)	Harvest Moon 64	1
11.	(15)	Ridge Racer 64	2
12.	(Neu)	Mario Artist (64DD)	1
13.	(10)	Conker's Bad Fur Day	13
14.	(13)	Toy Story 2	2
15.	(9)	GTA	8

Nicht nur der Name des mit Spannung und Vorfreude erwarteten Zelda-Nachfolgers hat sich geändert. Nachdem Link lange in eurer Gunst ganz vorne lag, mußte Zelda: Mask of Mujula nun den Platz an der Spitze an die im März erscheinende Pokémon-Schar von Pokémon Stadium abgeben. Neu eingestiegen sind die Farmersimulation Harvest Moon 64 sowie Mario Artist, das in Japan unter anderem im 64DD-Startpaket enthalten ist.

Heft verpasst?



12/99

01/00

02/00

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 12/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 01/00	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 02/00	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

ECW HARDCORE REVOLUTION

Acclaim schlägt zurück: Ausgestattet mit einer ECW-Lizenz, betreten die Macher von WWF Attitude wieder den N64-Ring.

Nach der Veröffentlichung von *WWF Attitude* und dem Ablauf der WWF-Lizenz suchte man bei Acclaim nach einer ähnlich interessanten Alternative. Da sich Electronic Arts bereits die Rechte für die WCW gesichert hatte, kam als erstes die populärste Liga nach den großen zwei in Frage – Extreme Championship Wrestling. Kurzerhand wurden Anteile an der ECW aufgekauft und eine langfristige Zusammenarbeit vereinbart. Das erste Spiel mit der neuen Lizenz ließ nicht lange auf sich warten …

Aus Alt mach Neu

Der Grund dafür ist schnell gefunden: *ECW Hardcore Revolution* basiert sowohl grafisch als auch von der Spielmechanik her direkt auf dem Vorgänger *WWF Attitude*. Optisch erwarten euch also erneut digitalisierte Texturen auf den Wrestlern, die sich in einer höheren Grafikauflösung durch relativ triste Arenen prügeln. Für die teilweise neuen Animationen wurden die ECW-Wrestler Spike Dudley und Chris Chetti ins Motion-Capturing-Studio geladen, dennoch schwankt die Qualität der Bewegungen nach wie vor zu stark, um an die diesbezügliche Brillanz eines *WWF Wrestlemania 2000* heranzukommen. Spielerisch wurde die bekannte Steuerung beibehalten, die schon bei *WWF Warzone* gemischte Reaktionen hervorgerufen hat. So müsst ihr – wie

Chris Chetti hat gerade die schmerzhafte Seite der Stacheldraht-Matches zu spüren bekommen.

New Jack und sein Mülleimer: Die Auswahl an illegalen Gegenständen ist natürlich riesig.

Auch die Ladys gehen nicht gerade zimperlich miteinander um, hier schleudert Francine ihre Gegnerin an den Haaren durch den Ring.

Action total: Bei Tornado-Matches können alle Mitglieder der zwei gegeneinander antretenden Teams gleichzeitig im Ring sein.

IM VERGLEICH

1. WWF Wrestlemania 2000	THQ	89%
2. WCW/nWo Revenge	THQ	87%
3. ECW Hardcore Revolution	Acclaim	86%
4. WWF Attitude	Acclaim	86%
5. WCW Mayhem	Electronic Arts	85%

Abgesehen von minimalen Verbesserungen im Detail und dem neuen Kämpferfeld entspricht ECW Hardcore Revolution spielerisch über weite Strecken seinem Vorgänger WWF Attitude. Da es zudem ebenso wie dieser nicht ganz an die letzten THQ-Titel heranreicht, ist im Verhältnis zu unseren anderen Wertungen eine höhere Wertung als beim Vorgänger letztendlich nicht drin. Das hervorragende WWF Wrestlemania 2000 führt mit etwas Abstand unsere Referenzliste an.

Im Karriere-Modus müsst ihr euch zuerst gegen zahlreiche sogenannte Jobber durchsetzen.

Erzfeinde unter sich: Raven hat hier gerade Tommy Dreamer gegen den Käfig geschleudert.

Noch umfangreicher als zuvor: Der Wrestler-Editor ist eines der Highlights des Spiels.

schon beim Vorgänger – je nach Wrestler zahlreiche Tastenkombinationen wie „links, rechts, oben, Kick“ auswendig lernen, die weder sonderlich intuitiv sind noch nach einem festen Schema zusammengestellt wurden. Wie man ein großes Move-Repertoire deutlich einfacher zugänglich macht, hat dagegen THQ mittlerweile schon drei Mal vorgemacht.

Mit extremen Mitteln zum Sieg

Das Markenzeichen der ECW sind die harten Matches, bei denen von Stühlen über Gitarren bis hin zu Käsereiben (!) so ziemlich jeder denkbare Gegenstand zum Einsatz kommt. Schon das alte *WWF Warzone* ermöglichte den Kontrahenten den Einsatz von diversen Waffen, doch bei der ECW ist die Auswahl einfach größer! Die unzähligen Matchvarianten bieten neben den bereits bekannten Käfigmatches als auffälligste Neuerung die Möglichkeit, in einem Stacheldraht-Ring zu kämpfen – schubst ihr dabei den Gegner in die „Seile“, hat dies natürlich verheerende Folgen! An Optionen herrscht generell wahrlich kein Mangel und im Gegensatz zu *WWF Attitude* soll diesmal in der deutschen Version die Blut-Option definitiv enthalten sein – ECW-Fans wird's freuen. Und wenn schon fast die gesamte Menüstruktur des Vorgängers übernommen wird, darf natürlich dessen Glanzpunkt nicht fehlen: Der superumfangreiche Wrestler-Editor findet sich natürlich auch in *ECW Hardcore Revolution* und ermöglicht es euch, eigene Kraftpakete bis ins Detail zu definieren. Gerade was das Aussehen der Wrestler angeht, ist dieser Modus bisher ungeschlagen und übertrifft in Sachen Vielfalt sogar den des Vorgängers. Ebenfalls wieder enthalten ist ein Karriere-Modus, der euch die ECW-Erfolgsleiter über eine Saison hinweg erklettern lässt. Das Expansion Pak wird übrigens unterstützt, sorgt jedoch lediglich für einen etwas flotteren Spielablauf.

Michael Pruchnicki

ECW-World-Champion Mike Awesome stellt sich selbstbewusst auch zwei Gegnern.

BEWERTUNG

Titel:	ECW Hardcore Revolution
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	40+ Wrestler
Preis:	ca. DM 110,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios Salt Lake City
Sprache:	Englisch
Release:	3. März

Grafik:	87%
Sound:	76%
Dauerspaß:	86%
Gesamtwertung:	86%

Beurteilung: *Wie schon die beiden Vorgänger WWF Warzone und WWF Attitude erfreut ECW Hardcore Revolution die Wrestling-Fans mit digitalisierten Texturen sowie unzähligen Features und Optionen, kann aber vom reinen Gameplay her, gerade was die Steuerung angeht, nicht ganz zur Referenzklasse der THQ-Spiele aufschließen.*

MEINE MEINUNG!

Hätten die Entwickler der neuen Lizenz wegen nicht alle Wrestler und Arenen austauschen müssen, würden wohl selbst absolute Profis sich schwer tun, Acclaims letztes Wrestlingspiel WWF Attitude von diesem hier zu unterscheiden. Die auffälligste Neuerung ist der neue Stacheldraht-Match-Modus, ansonsten entspricht der Spielablauf fast komplett dem des Vorgängers. Somit treten auch die alten Schwächen wieder auf, die das Spiel nicht an THQs Titel herankommen lassen: Die Steuerung ist unnötig kompliziert und macht gerade Multiplayer-Runden weniger spaßig. Das Spiel läuft zwar schneller als die Vorgänger, spielt sich aber davon abgesehen nicht flüssiger. Ein paar größere Verbesserungen oder echte Neuerungen wie etwa bei WCW Mayhem hätten es schon sein müssen, um THQs Champion WWF Wrestlemania 2000 den Referenztitel abzuringen! *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Jump&Run, 1 Spieler, Activision

A BUG'S LIFE

Im letzten deutschen Kinoherbst war Disneys und Pixars komplett computeranimierter Film A Bug's Life unter dem Titel „Das große Krabbeln" ein voller Erfolg. Nun könnt ihr im deutschsprachigen N64-Spiel selbst als Flik euer Ameisenvolk vor Hopper und den bösen Grashüpfern retten.

Wenn Flik wie hier von einem Fliegenpilz abspringt, muss er sich an der frischen Luft oft vor gefräßigen Piepmätzen in Acht nehmen.

Die Sicherung der Wintervorräte ist für die Ameisenkönigin, deren Tochter Atta und ihr fleißiges Volk oberstes Gebot. Doch alljährlich erpressen die starken Grashüpfer unter Führung des fiesen Hopper einen Teil der hart erschufteten Nahrungsreserven. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle der tapferen Ameise Flik und zieht hinaus in die Welt, um starke Verbündete gegen die unbarmherzigen Grashüpfer zu finden. Leider ist das Gameplay nicht so stark wie die Story.

Abwechslungsarmes Insektenleben

Mauern oder Gräben überwindet ihr in diesem 3D-Jump&Run wie üblich mit einem beherzten Sprung und nutzt dabei auch Fliegenpilze als Trampolin. Feinde könnt ihr mit verschiedenfarbigen Beeren bewerfen oder sie mit einem gut gezielten Hinterteil-Hüpfer platt auf den Boden klatschen. Ansonsten müsst ihr in allen Levels vordringlich eine bestimmte Anzahl Samenkörner einsammeln, Sondermünzen suchen und aus gefundenen Buchstaben Fliks Namen schreiben, um weiterzukommen. Angereichert werden diese Optionen noch durch die Möglichkeit, aus gefundenen Spezialsamen an wohl überlegten Stellen eine Kletterhilfe wachsen zu lassen. Und in manchen Szenarios müssen, neben Samen und Münzen, auch Ausrüstungsgegenstände gesammelt werden. Die verschiedenen Levels sind optisch recht abwechslungsreich – wobei dabei meist eine eher düstere Atmosphäre vorherrscht –, bieten aber insgesamt nur mittelmäßige Spielgrafik. Auch die Spielsteuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig und nicht sehr präzise und die Kameraoptik läuft zwar flüssig, schwenkt manchmal aber in Positionen, in denen Held und Gegner zum Beispiel von einem Blatt oder einer Mauer im Vordergrund komplett verborgen werden. Zwar ist *A Bug's Life* insgesamt recht spaßig und kurzweilig, aber angesichts des Kino-Vorbilds hätte man sich doch noch etwas mehr erwartet.

Matthias Glaser

MEINE MEINUNG!

Immerhin: Ein „Gut" hat sich A Bug's Life verdient, denn man freut sich einfach am Wiedersehen mit den im Kino so lebendigen und spaßigen Computer-Charakteren. Aber gerade bei so einem Leinwand-Vorbild fragt man sich, warum die lizenzierte Umsetzung nicht besser ausgefallen ist. Das Gameplay stellt wenig Anforderungen und bietet kaum Neues. Auch die Spielgrafik kann sich nicht mit dem Kino-Original messen und statt animierter Zwischensequenzen leiten Standbilder mit Schrifttext jeden Level ein. Für ein paar Stunden Kurzweil taugt der Titel allerdings schon und vor allem jüngere Fans können durchaus ihre Freude mit der Ameise Flik haben.

Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In der Stadt erlebt ihr unseren Müll aus Insektenperspektive.

Im Ameisenbau sorgen Leuchtpilze für schöne Lichteffekte.

BEWERTUNG

Titel:	*A Bug's Life*
Genre:	*Jump&Run*
Spieler:	*1*
Schwierigkeitsgrad:	*Leicht*
Save Game:	*Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion Pak:	*Nein*
Controller Pak:	*Ja*
Levels:	*15*
Preis:	*DM 119,95*
Datenträger:	*96-MBit-Modul*
Hersteller:	*Activision*
Entwickler:	*Travellers Tales*
Sprache:	*Dt. Texte, dt. Sprache*
Release:	*Erhältlich*

Grafik: *70%*
Sound: *68%*
Dauerspaß: *74%*

Gesamtwertung: **72%**

Beurteilung: A Bug's Life ist sicher gut geeignet für einige Stunden Kurzweil bei jüngeren Ameisen-Fans.

N-ZONE HIT

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

RIDGE RACER 64

Nach einem letzten Tuning und einigen Feinkorrekturen heißt es nun auch in Deutschland „Start frei" für das beste Rennspiel auf dem N64.

Auf der PlayStation war das Original-*Ridge Racer* das erste Rennspiel überhaupt. Auf dem N64 gibt es derer mittlerweile viele, aber keines ist so gut wie die Nintendo-Version des Namco-Klassikers. Die Grafik-Engine ist auch ohne Einsatz des Expansion Pak unglaublich rasant und bietet neben enormen Sichtweiten noch eine ganze Palette optischer Spielereien wie Scheinwerfereffekte, Gummiabrieb oder große Videowände auf der Strecke. Selbst im Vierspielermodus geht die Frame-Rate nur unmerklich zurück, das Spiel ist auch dort enorm schnell. Doch gute Grafik allein macht aus einem Spiel noch keinen Hit. Das Fahrgefühl muss auch stimmen. Hier bietet *Ridge Racer 64* gleich drei Modi. Da der Drift in den Kurven das charakteristische Merkmal dieses Racers darstellt, hat man dieses auch sorgfältig integriert. So könnt ihr zwischen dem Fahrverhalten des Originals, der Physik des Nachfolgers *Ridge Racer Revolution* oder einem N64-eigenen Drifting wählen und euch mit insgesamt 32 Wagen auf den diversen Strecken austoben. Die meisten der Flitzer müsst ihr euch aber erst durch gute Leistungen auf den neun Kursen erfahren. Insgesamt werdet ihr während des Spielens ständig die Sorgfalt bestaunen, mit der die Entwickler von Nintendo Software Technology bei diesem Titel zu Werke gegangen sind. Auch die Musikuntermalung ist durchweg gelungen und bietet zum Renngeschehen passenden Technosound, der allerdings nach einer Weile etwas nervt. Aber das ist wohl Geschmackssache und über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten. Über die Hitqualitäten von *Ridge Racer 64* aber nicht!!!

André Horn

Tretet via Splitscreen gegen bis zu drei menschliche Gegner an – und das ohne spürbaren Geschwindigkeitsverlust!

Gekonntes Driften in den Kurven ist der Schlüssel zum Sieg.

Ridge Racer 64 ist Rasanz pur, auch bei so vielen Details.

Die Lichteffekte wirken in der Wiederholung besonders gut.

Bestaunt das Auto eines Redakteurs ohne Geschmack!

BEWERTUNG

Titel:	Ridge Racer 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Nein
Levels:	9 Kurse
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	256-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Mass Media/Blizzard
Sprache:	englische Texte
Release:	April

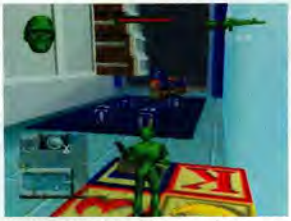
Grafik:	90%
Sound:	84%
Dauerspaß:	90%
Gesamtwertung:	90%

Beurteilung: *Herausragende Grafik, herausragendes Fahrgefühl und ein herausragender Mehrspielermodus ergeben zusammen ... na, was? Ein rundum herausragendes Spiel. Ridge Racer 64 zeigt keine einzige nennenswerte Schwäche und verdient sich damit souverän die Referenz-Krone. Egal ob ihr Rennspiel-Fan seid oder nicht – Ridge Racer 64 wird euch mit Sicherheit von seiner spielerischen Klasse überzeugen.*

MEINE MEINUNG!

Was für ein Spiel! Mit Rasanz und Detailverliebtheit fährt sich Ridge Racer 64 in mein Spielerherz. Fahrt ein Rennen und ihr werdet das Spiel mögen. Ergötzt euch dann an der Wiederholung mit den wunderschönen Scheinwerfereffekten und ihr werdet das Spiel lieben. Probiert schließlich ein paar 360-Grad-Drehungen mit qualmenden Reifen aus oder versucht euch am exzellenten Mehrspielermodus. Spätestens dann werdet ihr das Spiel vergöttern. Ein echter Rennspiel-Hit!! *André*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



Der Hebel öffnet die Schubladen, an denen ihr dann zum Waschbecken hinaufklettern könnt.

Kämpft mit bis zu drei Freunden via Splitscreen um Herdplatte und Spülbecken!

Die böse braune Armee verfügt über neues Kriegsgerät. Der Roboter ist eine harte Nuss!

Action, 1-4 Spieler, 3DO

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): März 2000

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Die Lizenz um die grünen Spielzeugsoldaten entwickelt sich immer mehr zum Dauerbrenner. Der Plastikkämpfer Sarge schließt auch seine N64-Mission erfolgreich ab und kann unseren Hit-Stempel einheimsen.

Mit *Army Men Sarge's Heroes* setzen die Plastiksoldaten ungehemmt die Invasion unserer heimischen Konsolen fort. Die Flut an Titeln um die putzigen Spielzeugkrieger mag mit dem Filmstart von *Toy Story 2* in den Kinos zusammenhängen, in dem natürlich auch wieder Einsatzkommandos der grünen Plastikstreiter eine wichtige Rolle spielen. Solange 3DO aber Spiele von solch hoher Qualität abliefert, soll uns die hohe Frequenz von Titeln mit Plastiklizenz aber durchaus recht sein. Diesmal schickt sich Sergeant „Sarge" Hawk, von Beruf Held und Einzelkämpfer, an, das N64 zu erobern. Seine Missionen führen ihn dabei nicht nur durch die Welt der Spielzeugsoldaten, sondern auch durch die „reale" Welt, in der es wilde Schlachten auf Herdplatte und Sofa zu schlagen gilt. Die Aufträge sind recht clever gestaltet und vereinen knallharte Action mit strategischen Puzzles: Hebel wollen betätigt und Kisten erklommen werden, um Wege in neue Bereiche der Levels zu finden. Die Figuren und Objekte sind hierbei allesamt sehr sorgfältig gestaltet, besonders der schimmernde Plastikeffekt kann dank der Expansion-Pak-Unterstützung überzeugen. Nur im Multiplayer-Modus via Splitscreen lässt die grafische Qualität etwas nach, was aber den Spaß bei einer Vier-Spieler-Schlacht um die Vorherrschaft am Waschbecken nur minimal beeinträchtigt.

André Horn

Sarges Mitstreiter wurden im Garten Opfer des tödlichen Vergrößerungsglases. Übrig blieben nur kleine Haufen grünen Plastiks.

Hiermit erklären wir den Sandkasten zum Kriegsgebiet!

MEINE MEINUNG!

Habt ihr früher mit kleinen Plastiksoldaten im Sandkasten gespielt? Habt ihr euch immer danach gesehnt, eure Gegner mit einem Flammenwerfer auf der Spitze einer Sandburg zu rösten? Dann kauft dieses Spiel! Eine gute Balance zwischen Strategie und Action, flüssige Animationen und ein lustiger Mehrspielermodus katapultieren auch diesen Army-Men-Titel weit über den Durchschnitt. Vor allem die netten Zwischensequenzen verbreiten knuffigen Spielzeugcharme und sorgen für spontane Lacher. Mein Urteil: Missionsziel erreicht. André

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Army Men Sarge's Heroes
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Levels:	16 Missionen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Hersteller:	3DO/Infogrames
Sprache:	Englisch
BRD-Release:	März
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik:	86%
Sound:	73%
Dauerspaß:	85%
Gesamtwertung:	85%

IMPORT

Beurteilung: Die Lizenz um die grünen Spielzeugsoldaten eignet sich einfach hervorragend als Vorlage für Videospiele. Glücklicherweise ist der Krieg kleiner Plastikkämpfer in Wohnzimmern und Sandkästen auch technisch und spielerisch liebevoll gestaltet. Army Men Sarge's Heroes ist ein gelungenes Spiel und schöpft das Potenzial der guten Lizenz voll aus. Freut euch mit uns auf weitere Spiele aus dem Spielzeugland.

Turboboost und weite Sprünge: Das Verhalten der Panzer ist nicht gerade realistisch.

Im unteren Teil des Bildschirms rauscht gerade eine Rakete des oberen Spielers vorbei.

In Paris müsst ihr den mit gewaltigen Laserstrahlen ausgestatteten Eiffelturm zerstören.

Action, 1-4 Spieler, 3DO

BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT

Die flotte Panzerschlacht von 3DO geht ohne große Verbesserungen in die zweite Runde.

Die Entwickler von 3DO erdachten für *Global Assault* eine Hintergrundstory, die direkt aus einem Trash-Film stammen könnte: Eine Krankheit raffte 99,9% der Frauen weltweit dahin. Bei den nachfolgenden Kämpfen um die letzten Überlebenden von ihnen wurden letztendlich auch Atombomben eingesetzt – die Machtkämpfe zwischen den Überlebenden der Apokalypse werden nun mit Panzern aller Art ausgefochten. Wie im Vorgänger *Battle Tanx* übernehmt ihr hier die Kontrolle über eines der zahlreichen Kettenfahrzeuge, wobei selbst die größeren Exemplare kaum mit der Trägheit der Originale aufwarten – die kleineren von ihnen rasen geradezu durch die Levels. Zudem wurde der Spielablauf mit Extras wie Turbo-Boosts aufgelockert, so dass sich das Gameplay ebenso flott wie actionreich gestaltet. Die Spielbarkeit ist hervorragend und die zahlreichen Spielmodi für bis zu vier Spieler vorbildlich. Bemerkenswert ist hierbei, dass ihr den Campaign-Modus nicht nur alleine, sondern auch mit einem menschlichen Mitspieler angehen könnt. Die Grafik ist bis auf die gelungenen Feuer- und Explosionseffekte eher durchschnittlich und bietet leider keine Unterstützung für das Expansion Pak. Dafür bleibt die Darstellung auch bei viel Action flüssig.

Michael Pruchnicki

In dieser Mission müsst ihr einen Konvoi unter dem Brandenburger Tor hindurch eskortieren.

Die Explosionseffekte können überzeugen: Hier fliegt links ein ganzer Häuserblock in die Luft.

MEINE MEINUNG!

Battle Tanx Global Assault ist ein flottes Actionspiel, bei dem Stärken und Schwächen dicht beisammen liegen. Mag es einerseits spaßig sein, wenn auf dem Bildschirm viel passiert und brennende Häuser in sich zusammenklappen, wird das Spiel bei vielen Explosionen und Gegnern gleichzeitig schnell unübersichtlich. Das Gameplay ist einsteigerfreundlich und bietet dementsprechend nicht sonderlich viel Tiefgang. Insgesamt eine gute Alternative zu Vigilante 8, ohne jedoch dessen technische Klasse zu erreichen. Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Battle Tanx Global Assault
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	20+
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	3DO
Entwickler:	3DO
Sprache:	Englisch
Release:	Anfang März 2000

Grafik:	74%
Sound:	66%
Dauerspaß:	75%
Gesamtwertung:	72%

Beurteilung: *Die zahlreichen Spielmodi können beim Battle-Tanx-Nachfolger nicht ganz über das simple Gameplay hinwegtäuschen, als flottes Actionspiel für zwischendurch ist die Panzerschlacht dennoch geeignet.*

TOP GEAR HYPERBIKE

Für alle Motorradfans geht es hier nicht unbedingt über Stock und Stein, aber über Straße und durch Matsch.

Das richtige Stunt-Feeling werdet ihr hier nicht vermissen.

Euch stehen sieben Straßen- und sieben Geländemaschinen zur Verfügung, mit denen ihr durch sechs verschiedene Kurslayouts heizt. Unterschiedliche Wetterverhältnisse und Rennmodi (Single Race, Championship, Time Attack oder Trick Attack) sollen für die nötige Abwechslung sorgen. Halsbrecherische Stunts, gute Kurvenlage und ein Streckeneditor sorgen auch für den nötigen Rennspaß. Leider lassen sich keine großartigen Unterschiede im Fahrverhalten zwischen den einzelnen Motorrädern oder Fahrern feststellen. Das hat auf Dauer eine gewisse Eintönigkeit zur Folge, zumal das Spiel ziemlich leicht ist.

André Horn

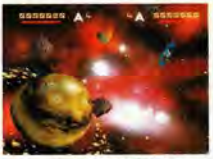
BEWERTUNG

Titel:	Top Gear Hyperbike
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Levels:	6 Kurse + Streckeneditor
Preis:	DM 129,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Snowblind Studios
Sprache:	Englisch (dt. Anleitung)
Release:	März

Grafik: 80%
Sound: 71%
Dauerspaß: 79%
Gesamtwertung: **80%**

ASTEROIDS HYPER 64

Die Retro-Welle nimmt kein Ende und bringt euch einen weiteren aufpolierten Videospiel-Klassiker.



Zu zweit veranstaltet ihr gemeinsame Zerstörungsorgien.

Wer erinnert sich noch an *Asteroids*? Ihr steuert ein Raumschiff und müsst euch den Weg durch ein Asteroidenfeld schießen. Für den N64-Auftritt hat man den Klassiker ein wenig aufpoliert. Es gibt eine Reihe von Extrawaffen und Endgegnern, verschiedene Asteroiden und einen Mehrspielermodus. Trotz dieser Feinheiten spielt sich *Asteroids Hyper 64* prinzipiell genauso wie das Original. Die Hintergründe wechseln nur alle 15 Levels und der Sound klingt, als sei er direkt von der Atari-Version übernommen. *Asteroids Hyper 64* versprüht Nostalgie-Charme und macht immer noch Spaß, kann aber nicht lange fesseln.

André Horn

BEWERTUNG

Titel:	Asteroids Hyper 64
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	50
Preis:	DM 109,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Crave
Entwickler:	Syrox
Sprache:	Englisch
Release:	März

Grafik: 53%
Sound: 48%
Dauerspaß: 72%
Gesamtwertung: **69%**

SOUTH PARK RALLY

Fahrt in der Rolle von Gevatter Tod, Jesus oder vier rüpelhaften Grundschulkindern um die Wette!

Die Alien-Sonde verwandelt Opfer in willenlose Clowns.

Alle Liebhaber von *South Park* dürfen sich über ein weiteres Spiel zur Serie freuen. Leider zeigt der Funracer mit Fäkalhumor gravierende Schwächen. Das konfuse Design der Strecken führt dazu, dass ihr mehr Zeit damit verbringt, auf die Radarkarte zu schauen als auf das Renngeschehen. Dabei werdet ihr mit Extras überladen, von denen nicht einmal die Hälfte vernünftig einsetzbar ist. Dadurch leidet besonders der Mehrspielermodus. *South Park Rally* kann nur durch die Lizenz punkten. Fans können über das laue Design hinwegsehen und die Gags genießen. Alle anderen sollten die Finger von diesem mäßigen Racer lassen.

André Horn

BEWERTUNG

Titel:	South Park Rally
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	14 Rennmodi
Preis:	DM 99,-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Tantalus
Sprache:	Englisch
Release:	3. März

Grafik: 76%
Sound: 72%
Dauerspaß: 65%
Gesamtwertung: **68%**

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Der Schlag ging weit daneben: Infogrames' Golfspiel ist eine grafische und spielerische Enttäuschung!

Beim Putten lässt sich die Stelle des Lochs oft nur erahnen.

Die schwächelnde Grafik ist nicht nur der offensichtlichste, sondern auch der gravierendste Schwachpunkt von *PGA European Tour Golf*. In der verwaschenen Optik ist es nicht nur schwierig, dem Ball zu folgen. Indiskutabel wird die Sache, wenn ihr beim Putten die Position des Lochs ohne umständliche Kameraschwenks oft nur erahnen könnt. Ansonsten ähnelt das Spiel, was die Steuerung und die spärliche Soundbegleitung angeht, den üblichen (auf dem N64 seltenen) Genrevertretern. Wer auf der Suche nach einer ernsthaften Alternative zu *Mario Golf* ist, wird hier leider nicht fündig.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	PCA European Tour Golf
Genre:	Golf
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	4 Kurse
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Sprache:	Englisch
Release:	23. Februar

Grafik: 43%
Sound: 62%
Dauerspaß: 45%
Gesamtwertung: **48%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

Lightgun-Spiele

Erst einmal gratuliere ich Ihnen zu Ihrer großartigen Zeitschrift und dem „einzigartigen" Design. Zu meinen Fragen:
Warum gibt es auf dem N64 eigentlich keine Lightgun-Spiele? Ich könnte mir nämlich keine technischen Hindernisse einfallen lassen, die das behindern würden.

N-ZONE Es freut uns, dass auch Professoren zu unseren Lesern gehören und sich mit dem Thema Videospiele beschäftigen. Aus technischer Sicht steht der Verwirklichung von Lightgun-Spielen auf dem N64 nichts im Wege. Es scheint wohl eher daran zu liegen, dass bei der überwiegend jungen Zielgruppe andere Genres wie z. B. Jump&Runs höher im Kurs stehen. Zurzeit sind jedenfalls noch keine Lightgun-Spiele für das N64 in Planung.

Ansonsten könnte ich nur den Verbesserungsvorschlag machen, dass Sie Xploder- und Gamebuster-Codes in Ihre „Cheats&Codes"-Rubrik aufnehmen. Die Pokémon-Zone, die Sie eingeführt haben, ist ebenfalls sehr praktisch. Ich wollte noch fragen, ob die Website www.d-zone.de auch von Ihnen ist?

N-ZONE Um wirklich allen Spielern und Fans des N64 mit Cheats & Codes zu helfen, wollen wir den knapp bemessenen Platz ausschließlich für solche Kniffe verwenden, die jeder anwenden kann, auch ohne Schummelmodul. Bei der Internetseite „d-zone.de" handelt es sich um eine Adresse, bei der Dreamcast im Mittelpunkt steht, die N-Zone hat dementsprechend auch nichts mit dieser Seite zu tun.

Prof. Dr. Robert Nowotny

Transfer Pak

Ich habe in einem kurzen Bericht gelesen, dass man bei *Pokémon Stadium* mit Hilfe eines Transfer Pak alle Pokémon von der Game-Boy-Version auf die N64 Version holen kann. Stimmt das? Wird das Spiel dann so ähnlich wie *Donkey Kong 64* nur im Bundle mit dem Transfer Pak verkauft?

N-ZONE Mit Hilfe des Transfer Pak wird es tatsächlich möglich sein, die auf dem Game Boy erhaschten Pokémon in die Arena von *Pokémon Stadium* einlaufen zu lassen. Auf Anfrage bei Nintendo teilte man uns mit, dass es auf jeden Fall im März ein Bundle *Pokémon Stadium* + Transfer Pak geben wird. Außerdem ist in Planung, das Transfer Pak auch separat anzubieten. Über den Verkaufspreis konnte Nintendo noch keine Angaben machen. Weitere Informationen zu dem innovativen Zubehör findet ihr übrigens in der Pokémon-Zone.

Könnt ihr mir ein paar Infos über Pokémon per Mail schicken?

N-ZONE Es tut uns Leid, aber aufgrund der Briefflut zum Thema Pokémon ist es uns nicht möglich, einzelne Informationen per Mail zu verschicken. In unserer Pokémon-Zone versorgt euch auch in dieser Ausgabe unser Pokémon-Experte Matthias mit vielen interessante News und Infos, so dass eigentlich keine Fragen offen bleiben dürften.

Ralf Skowron

Dringende Importe

Es ist ganz wichtig!
In der N-Zone-Ausgabe 01/2000 stehen im Spiele-Lexikon unter der Rubrik „Nur über Import" folgende Spiele: *Neon Genesis Evangelion*, *Pikachu Genki Dechu*, *Pokémon Snap*, *Pokémon Stadium* und *Pokémon Stadium 2*! Wo bekomme ich diese Spiele her? Mit Import weiß ich nämlich nichts anzufangen! Ich bin ein riesiger Fan von *Neon Genesis Evangelion* und *Pokémon*!

N-ZONE In der Rubrik „Nur über Import" stellen wir die N64-Titel vor, die nicht oder noch nicht in Deutschland als PAL-Version zu haben sind. Während bei *Neon Genesis Evangelion* und *Pickachu Genki Dechu* die Wahrscheinlichkeit eines Deutschland-Releases gering ist, wird *Pokémon Stadium* ab März in Deutschland erhältlich sein. Dieser Titel heißt in Japan übrigens *Pokémon Stadium 2*. Da der Vorgänger *Pokémon Stadium* nicht alle Pokémon beinhaltet, kommt nur der zweite Teil in

Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

Deutschland auf den Markt. Auch eine Veröffentlichung von *Pokémon Snap* ist geplant, jedoch steht hier noch kein Release-Termin fest. Die Japan-Importe *Neon Genesis Evangelion* und *Pickachu Genki Dechu* kannst du bei einem auf Importe spezialisierten Händler erwerben, der die Spiele aus Japan oder den USA bestellt und dann in seinem Sortiment anbietet. Allerdings kannst du diese NTSC-Versionen (steht für die japanische bzw. die US-Fernsehnorm) nicht auf einem deutschen PAL-N64 spielen. Abhilfe schafft eine NTSC-Konsole oder ein Adapter, der ebenfalls bei gut sortierten Händlern erworben werden kann.

Anne Strauß

Spiele-Fusion?

Wann kommen *Conker 64* und *Banjo-Tooie* endlich? (Kann es sein, dass sie zu einem Spiel zusammengefasst wurden?)

N-ZONE Genaue Daten für die Veröffentlichung dieser beiden potenziellen Jump&Run-Kracher gibt es leider noch nicht. Sowohl *Conker 64* als auch *Banjo-Tooie* sollen jedoch noch in diesem Jahr für das N64 erscheinen. Es sind aber in jedem Fall zwei verschiedene Titel, die nicht zu einem Spiel zusammengefasst werden. Du kannst dich somit auf zwei Spielspaß versprechende Highlights aus der Edelschmiede Rare freuen.

Kommt *Shadow Man 2* auf N64 oder erst für den Dolphin?

N-ZONE Bislang steht nur fest, dass es eine Fortsetzung des gruseligen Action-Adventures geben wird (ein dritter Teil ist übrigens auch schon in Planung!). Wir gehen davon aus, dass Mike LeRoi erst auf dem N64 auf neue, albtraumhafte Entdeckungsreise gehen wird, eine Fortsetzung von *Shadow Man* auf dem Dolphin ist aber auch gut vorstellbar.

Zelda Gaiden läuft nur mit Expansion Pak, heißt das, dass es auch wieder nur mit Expansion Pak ausgeliefert wird? Wäre dann schon meine dritte Speichererweiterung!
Schöne Grüße aus der Schweiz!

N-ZONE Vielen Dank für die netten Grüße, es freut uns, dass auch in der Schweiz unser Magazin gelesen wird. Es ist richtig, dass *Zelda: Mask of Mujula* (so der offizielle Name) nur mit Expansion Pak läuft, allerdings gibt es momentan noch keine Informationen, ob das Spiel nur im Bundle mit der Erweiterung ausgeliefert wird oder ob es auch ohne Expansion Pak in den Handel kommt. Am Ende noch ein kleiner Tipp: Versuch doch, dein zweites Expansion Pak über unsere Kleinanzeigen zu inserieren, vielleicht kannst du es gebraucht verkaufen.

Daniel Moos

Fußball und Dolphin

Wird es *ISS Pro Evolution* auch für das Nintendo 64 geben?

N-ZONE Konamis *Kick ISS Pro Evolution* wird nur für die PlayStation veröffentlicht. Allerdings dürfen sich alle Fußballfans auf *ISS 2000* für das Nintendo 64 freuen.

Wann erscheint der Nintendo Dolphin?

N-ZONE Nintendo hat noch keine genauen Angaben zu einem Veröffentlichungstermin bekannt gegeben. Es wird jedoch spekuliert, dass Nintendo innerhalb weniger Monate auf den Launch der PlayStation 2 in Japan (4. März) reagieren wird. Erste genauere Informationen um das brisante Thema Dolphin erwarten wir im März.

Johannes Simeth

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht
Nintendo 64	☐	☐	☐
SNES	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐

3. Wie gefällt dir die aktuelle Titelseite (Pokémon)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
Nachgefragt bei ... ☐ Ja ☐ Nein
Game-Boy-News ☐ Ja ☐ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
☐ Ja ☐ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
Game-Boy-Aufkleber	___	☐	☐	☐
Pokémon-Zone	___	☐	☐	☐
Pokémon Gold/Silber	___	☐	☐	☐
Zelda: Mask of Mujula	___	☐	☐	☐
StarCraft 64	___	☐	☐	☐
Resident Evil Zero	___	☐	☐	☐
Tony Hawk's Skateboarding	___	☐	☐	☐
ECW Hardcore Revolution	___	☐	☐	☐
A Bug's Life	___	☐	☐	☐
Ridge Racer 64	___	☐	☐	☐
Army Men Sarge's Heroes	___	☐	☐	☐
PGA European Golf	___	☐	☐	☐
Battle Tanx Global Assault	___	☐	☐	☐
Top Gear Hyperbike	___	☐	☐	☐
Asteroids Hyper 64	___	☐	☐	☐
South Park Rally	___	☐	☐	☐
Donkey-Kong-64-Lösung	___	☐	☐	☐
Pokémon-Starkarten	___	☐	☐	☐

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 3/2000)
Ausgabe: ____/____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 3 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Hallo zusammen! Nachdem Marco bisher fleißig die neuesten Kniffe, Tricks und Cheats für euch aufgestöbert hat, werde ich zukünftig versuchen, euch mit den richtigen Tipps für eure Lieblingsspiele zu versorgen. Diesmal halten wir unter anderem Cheats zur wilden Panzerjagd Battletanx: Global Assault sowie witzige Codes und Passwörter zur fulminanten Dunkorgie NBA Showtime für euch parat. Wer lieber bei Chef's Luv Shack die Minispiele erfolgreich bestreiten will, sollte einen Blick auf unsere Tipps zu der abgedrehten Quizshow werfen. Als Premiere geben wir euch in dieser Ausgabe erstmals Kniffe für den Game Boy mit auf den Weg. Ich wünsche euch jede Menge Spaß beim Spielen und Schummeln!

Euer Jens Quentin

Battle Tanx: Global Assault (US)

Gebt im Codes-Menü folgende Kombinationen ein:

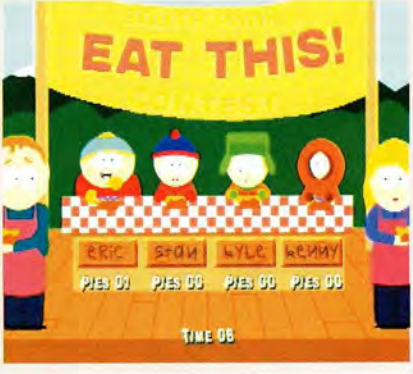
Levelanwahl:	80DYS
Unverwundbarkeits-Status:	HPPYHPPY
Gang für Multiplayer-Match freischalten:	TRDDYBRRKS
Alle Waffen:	RCKTSRDGLR
Geheimen Level freischalten:	WRDRB

South Park: Chef's Luv Shack (D)

Mini-Spiel-Auswahl: Um eine größere Auswahl an Minispielen zu bekommen, solltet ihr als Cartman spielen. Nur dieser Charakter kann am Rodeo und dem Beefcake-Game teilnehmen.

Spank-The-Monkey-Mini-Spiel: Dieses abgedrehte Mini-Spiel verläuft nach dem Senso-Prinzip. Ihr solltet die Schlagreihenfolge, mit der Mr. Mackey den Affenhintern trifft, gut beobachten. Solltet ihr die Reihenfolge vergessen haben, achtet auf die Reihenfolge, in der der Hintern des armen Primaten wieder die natürliche Farbe annimmt.

Beefcake-Bonus: Futtert alles auf, bis das Gewicht 4.000 beträgt. Alle fleißigen Fresssäcke werden dann mit einer Bonus-Animation belohnt.



Cheats & Codes Classic

Wave Race 64 (D)

Neue Fahrer: Mit einem einfachen Trick kann man das Aussehen des Fahrers verändern. Drückt den Analog-Stick oder das Steuerkreuz einfach nach oben, um alternative Outfits, andere Jet-Bikes oder Startnummern zu erhalten.

Delfin-Trick: Wählt den Stunt-Modus und fahrt die „Dolphin Park"-Strecke. Fahrt nun durch alle Ringe und vollführt folgende Stunts:
Handstand
Rückwärts-Spin
Stehender Backflip
Einzelner Backflip von der Rampe
Von der Rampe aus wegtauchen
Barrel-Roll
Rampe in beiden Rihtungen
Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt beim Überqueren der Ziellinie ein Quieken. Um nun auf einem Delfin reiten zu können, müsst ihr den „Championship"-Modus mit normalem Schwierigkeitsgrad auswählen. Beim Auswahlscreen der Fahrer drückt ihr nun das Steuerkreuz nach unten, um im „Dolphin Park" auf einem Delfin zu reiten.

Extreme G (D)

Geheime Strecke: Man muss den „Am krassesten"-Level des Meltdown-Kurses mit einem normalen Motorrad (nicht Roach oder Neo) gewinnen und auf jeder Strecke Erster werden. Dadurch wird eine geheime neue Strecke aktiviert, die allerdings nur im Einzel- und Multiplayer-Modus zur Verfügung steht.

Game Boy Cheats & Codes

Mario Golf

Schlag-Wiederholung: Wenn ihr einen schlechten Schlag rückgängig machen wollt, drückt ihr gleichzeitig A,B, Start und Select, während sich der Ball in der Luft befindet. Nach dem Reset ladet ihr den Spielstand, um es bei einem erneuten Versuch besser zu machen.

Peachs Castle-Kurs: Ihr müsst auf allen vier Plätzen den ersten Platz belegen und alle vier Champions in einem Match-Game schlagen, um diesen Kurs zu erhalten.

Als Wario golfen: Um als Wario den Schläger zu schwingen, solltet ihr in dem Club-Turnier den ersten Platz belegen und alle Club-Master besiegen.

Turok 2: Seeds of Evil

Level-Anwahl: Gebt DLVTRKBLVL als Passwort ein und drückt im Spiel gleichzeitig A, B und Select. Im folgenden Menü sucht ihr einen Level aus.

Unbegrenzte Munition: Gebt DLVTRKBWPS als Passwort ein, um unbegrenzte Munition für alle Waffen zu erhalten.

Unbegrenzte Energie: Gebt DLVTRKBNRG als Passwort ein.

Unbegrenzte Leben: Gebt DLVTRKBLVS als Passwort ein.

NBA Show Time (US)

Wie üblich gibt es bei der wilden Korbhatz von Midway jede Menge versteckte Spieler und ausgefallene Outfits. Die folgenden Codes werden bei der Anzeige der Teams eingegeben, kurz bevor das Spiel beginnt. Um die Symbole am Bildschirmrand zu verändern, drückt ihr die Tasten Z, B und A. Die nachfolgenden Zahlen geben jeweils an, wie oft ihr die entsprechende Taste drücken müsst. Nach der Tastenfolge bewegt ihr den Control Pad in die angegebene Richtung. Hhabt ihr alles richtig gemacht, erscheint der Cheat auf dem Bildschirm.

ABA-Ball	2,3,2, rechts
Große Köpfe	2,0,0, rechts
Anzeige der Hotspots	1,0,0, unten
Anzeige der Trefferquote	0,0,1, unten
Keine Hotspots	2,0,1, oben
Team-Trikot	4,0,0, rechts
Midway-Trikot	4,0,1, rechts
Heim-Trikot	4,1,0, rechts
Auswärts-Trikot	4,2,0, rechts
Alternatives Outfit	4,3,0, rechts
Turnier-Modus	1,1,1, unten

Versteckte Spieler
Um diese netten Burschen auf das Parkett zu schicken, solltet ihr die Frage nach der Eingabe der Initialen mit „Yes" bestätigen. Danach gebt ihr die nachfolgenden Kürzel sowie die Pin-Nummer ein.

Schiedsrichter	THEREF 7777
Zauberer	THEWIZ 1136
Kürbis	JACKO 1031
Clown	CRISPY 2084
Greis	OLDMAN 2001
Der Hund Nikko	NIKKO 6666
Das Alien Biggy	BIGGY 0958
Das Alien Smalls	SMALLS 0856
Schimmel	HORSE 1966
Pinto-Pferd	PINTO 1966
Maskottchen der Utah Jazz	BEAR 1228
Maskottchen der Toronto Raptors	RAPTOR 1020
Maskottchen der Seattle Super Sonics	SASQUA 7785
Maskottchen der Phoenix Suns	GORILA 0314
Maskottchen der New Jersey Nets	SLY 6765
Maskottchen der Minnesota Timberwolves	CRUNCH 0503
Maskottchen der Indiana Pacers	BOOMER 0604
Maskottchen der Houston Rockets	TURBO 1111
Maskottchen der Denver Nuggets	ROCKY 0201
Maskottchen der Charlotte Hornets	HORNET 1105
Maskottchen der Chigaco Bulls	BENNY 0503
Maskottchen der Atlanta Hawk s	HAWK 0322

Donkey Kong 64, Teil 2

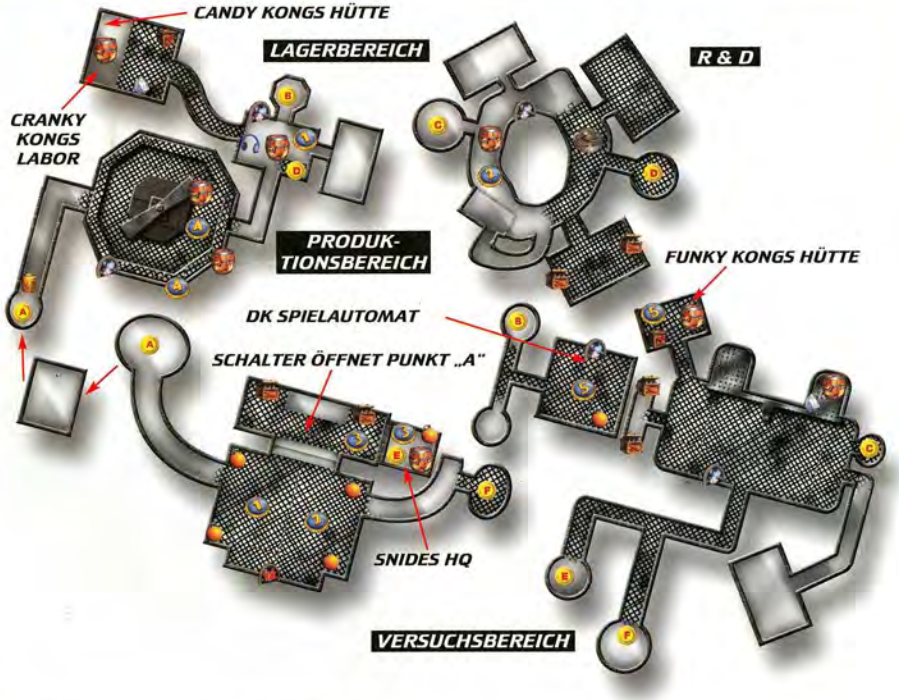
DONKEY KONG 64

Willkommen zum zweiten Teil unserer Donkey-Kong-64-Mammut-Lösung. In dieser Ausgabe erfahrt ihr, wie ihr alle wichtigen Gegenstände in der Fabrik Fatal, dem Aqua Alptraum und dem Wunder Wald findet. Also auf zur Bananenjagd!

Legende

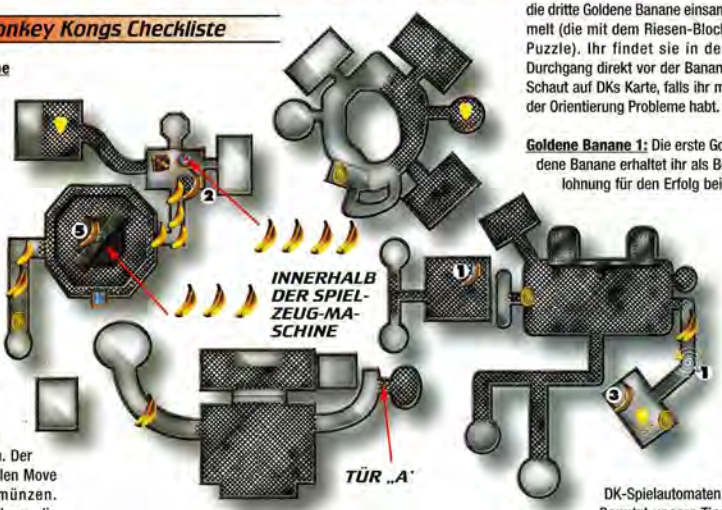
TROFF-&-SCOFF-PORTAL	BLAUPAUSE	KAMPF-ARENA-PLATTE	EINZELNE BANANE (Farblich jedem Kong zugeordnet)
SCHALTER (Benutze eine der Kong-Waffen zum Aktivieren)	MUSIK-PLATTE (Aktiviert Musikinstrument)	BANANAPORT-PLATTE (Nummeriert: 1-5)	STAUDE AUS FÜNF BANANEN (Farblich jedem Kong zugeordnet)
GOLDENE BANANE (Nummeriert: 1-5)	DK PORTAL (Leveleingang)	LAGERKISTE	BANANENMÜNZEN (Dient dem Kauf von Gegenständen etc.)
BANANENKAMERA-FILM	CRABJYS SPECIAL-MOVE-PLATTE	KRISTALL-KOKOSNUSS (Wird beim Einsatz von Special-Moves verbraucht)	ORANGE
KONG-FASS	TIERISCHE KISTE	TAUSCHFASS (erlaubt Wechsel zwischen Kongs)	MELONENKISTE (Füllt vier Einheiten Energie auf)
VERBINDET ZWEI ORTE AUF DER KARTE	BANANENFEE (Nummeriert: 1 & 2)	CANDYS KOPFHÖRER (Füllt die Energie von Musikinstrumenten auf)	BANANA BALLOON (Gibt zehn Bananen frei, wenn ihr ihn mit Hilfe einer Kong-Waffe platzen lasst)

Fabrik Fatal: Allgemeine Karte



Ihr benötigt 15 Goldene Bananen zum Betreten der Fabrik Fatal

Fabrik Fatal: Donkey Kongs Checkliste



Das Öffnen der Klappe zum Produktionsbereich: Drückt den auf der Karte verzeichneten Schalter in der Nähe des Leveleingangs. Dies öffnet eine Metallklappe, die euch in den ersten Abschnitt der Fabrik Fatal führt.

Der Gorillagriff: Das Spielchen sollte euch nun bestens bekannt sein; begebt euch zu Cranky Kongs Labor und gebt ihm die verlangte Anzahl von Münzen, um die neue Fähigkeit zu bekommen. Der Preis für diesen speziellen Move beträgt sieben Goldmünzen. Durch ihn ist DK in der Lage, die großen Hebel zu bewegen, die sich überall im Level befinden. Dazu gehört auch der Hebel zur Aktivierung des DK-Spielautomaten.

Patronengürtel: Geht zu Funky und sprecht mit ihm in seiner Hütte. Er gibt euch den Patronengürtel, der es allen euren Kongs erlaubt, mehr Munition für ihre Waffen und mehr Orangenbomben zu tragen. Dieser Gegenstand kostet euch 5 Goldmünzen, ist aber ein echtes Schnäppchen, also solltet ihr auf jeden Fall zugreifen.

Aktivieren des DK-Spielautomaten: Im Lagerbereich benutzt ihr die DK-Platte, um in ein Mini-Spiel zu gelangen. Es ist wieder einmal eines der Spiele, in denen ihr euch zwischen Fässern hin und her schießen müsst. Sammelt das Donkey-Kong-Symbol ein, um den „Gorillagriff"-Hebel neben dem Spielautomaten-Lager freizulegen. Ihr solltet in diesem Bereich auch nach 16 Bananen Ausschau halten. Nun müsst ihr euch den „Gorillagriff"-Move von Cranky besorgen, um an dem Hebel ziehen zu können. Habt ihr die Fähigkeit, dann begebt euch zu dem Spielautomaten, betätigt den Hebel und spielt den alten „Klassiker", solange ihr Lust habt.

Das Einschalten des Stroms in der Fabrik Fatal: In der Hütte, in der ihr die zweite Goldene Banane findet, entdeckt ihr auch einen Hebel, den ihr mit dem Gorillagriff betätigt. Dies aktiviert den Strom in der Fabrik Fatal und erlaubt euch Zugang zu einigen Bereichen, die vorher außer Reichweite lagen.

Blaupause: Begebt euch zu der Stelle auf der Karte, an der die Blaupause verzeichnet ist. Das Wissen um den Fundort ist allerdings erst die halbe Wahrheit. Um die Blaupause einzusammeln, müsst ihr ein paar äußerst kniffflige Sprünge vollführen. Findet zuerst einmal den Lanky-Kong-Schalter. In seiner Nähe seht ihr eine bewegliche Plattform. Benutzt diese, um auf die höhere Ebene des Levels zu gelangen. Steigt immer weiter nach oben über die Plattformen, bis ihr ein Rohr erreicht, an dem Donkey nicht hochklettern kann. Von hier aus solltet ihr nach vorne schauen. Ihr seht eine kleine Plattform, auf der sich ein Kremling befindet. Benutzt die Kokos-Kanone, um ihn aus dem Weg zu räumen. Er lässt die Blaupause fallen. Springt nun hinüber und sammelt sie ein.

Kampf-Krone: Die Prozedur ist die gleiche wie in den vorhergehenden Leveln. Ihr solltet also zunächst die Kampfarena-Platte finden, die wir für euch auf der Karte eingezeichnet haben, um euch die Orientierung zu erleichtern. Die Platte ist aber nicht so ohne weiteres erreichbar. Ihr müsst zuerst den Metallzaun entfernen, der euch den Zugang zur Platte versperrt. Hierzu begebt ihr euch in den Korridor, der aus dem Hauptraum führt, in dem ihr euch befindet. Es ist der Gang zu eurer Linken, wenn ihr euch der Kampfarena-Platte nähert. Hier findet ihr einen Hebel, den ihr mit dem Gorillagriff aktiviert; der Zaun ist nun weg. Habt ihr die Arena betreten, müsst ihr den Angriff der Kremlinge für 60 Sekunden abwehren, dann gehört die Krone euch.

Bananenmünzen: Ihr solltet einen Riesenvorrat an Münzen aus den ersten beiden Levels besitzen. Damit solltet ihr bereits in der Lage sein, alle Special-Moves zu kaufen, die ihr benötigt. Aus diesem Grund ist es wahrscheinlich nicht unbedingt erforderlich, weiterhin auf die Jagd nach den Münzen zu gehen. Wir haben sie aber auf der Karte eingezeichnet, solltet ihr sie benötigen.

Bananenfee 1: Ihr werdet die Bananenfee passieren, während ihr die dritte Goldene Banane einsammelt (die mit dem Riesen-Block-Puzzle). Ihr findet sie in dem Durchgang direkt vor der Banane. Schaut auf DKs Karte, falls ihr mit der Orientierung Probleme habt.

Goldene Banane 1: Die erste Goldene Banane erhaltet ihr als Belohnung für den Erfolg beim DK-Spielautomaten. Benutzt unsere Tipps weiter vorne, um Zugang zu dem antiquarischen Stück zu erhalten, und spielt euch dann durch die vier simplen Levels. Anschließend gehört die Banane euch. Habt ihr die Banane sicher verstaut, wird Squawk auftauchen und euch erzählen, dass ihr einen weiteren Preis erhaltet, wenn ihr den Automaten ein zweites Mal besiegt. Die Nintendo-Münze ist ein sehr seltenes Sammlerstück; ihr benötigt sie, um das Spiel zu beenden. Es kostet euch zwei Münzen, um noch einmal an dem Automaten zu spielen. Zahlt sie und beendet den Klassiker auf dem höheren Schwierigkeitsgrad, um den zweiten Preis zu bekommen.

Goldene Banane 2: In der R&D-Abteilung solltet ihr einen kleinen Raum direkt neben dem Hauptabschnitt finden. Der Eingang befindet sich nicht weit entfernt von der Kampfarena-Platte. Wenn ihr euch dort herunterfallen lasst, findet ihr euch im Versuchsbereich wieder. Ihr seid allerdings nicht im Erdgeschoss, sondern befindet euch auf einem Übergang aus Metall über dem Hauptbereich. In der Nähe seht ihr eine kleine Hütte mit dem Zeichen „Danger High Voltage" darauf. Benutzt den Kokosnuss-Schalter, um die Tür zu öffnen, und stürmt hinein.

Schnappt euch zunächst die 15 Bananen, 6 Bananenfilme und die einzelne Münze, die ihr im Inneren findet. Benutzt dann den Gorillagriff, um den Hebel zu betätigen. Die Goldene Banane gehört nun euch.

Goldene Banane 3: Begebt euch zu der Stelle auf der Karte, an der die Goldene Banane verzeichnet ist. Ihr findet hier ein großes Block-Puzzle. Ihr müsst die Blöcke mit der Primaten Power in aufsteigender nummerischer Reihenfolge bearbeiten. Um das Puzzle zu beginnen, müsst ihr den Donkey-Kong-Schalter betätigen. Dies startet einen 60-Sekunden-Timer; springt also sofort nach oben und beginnt mit dem Zerstören der Blöcke. Macht euch keine Sorgen, wenn ihr das Puzzle nicht beim ersten Mal schafft. Die Anordnung der Blöcke ändert sich nicht, egal wie oft ihr es versucht. Habt ihr einmal die Reihenfolge der Blöcke verinnerlicht, solltet ihr das Puzzle in ungefähr 40 Sekunden lösen können. Dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ, er wird euch die Goldene Banane geben.

Goldene Banane 5: Die letzte Goldene Banane findet ihr in der großen Spielzeug-Maschine in der Mitte des Produktionsbereiches. Geht mit Donkey Kong in die Maschine hinein. Dort findet ihr ein „Kong-Power"-Fass, welches DK unbesiegbar macht, solange er über genügend Kristall-Kokosnüsse verfügt. Stürmt schnell an den Fließbändern entlang und unter den großen Stampfern hindurch. Am Ende des kleinen Durchgangs liegt die Goldene Banane. Außerdem befinden sich hier 15 normale Bananen und eine Menge Kristall-Kokosnüsse.

Fabrik Fatal: Diddy Kongs Checkliste

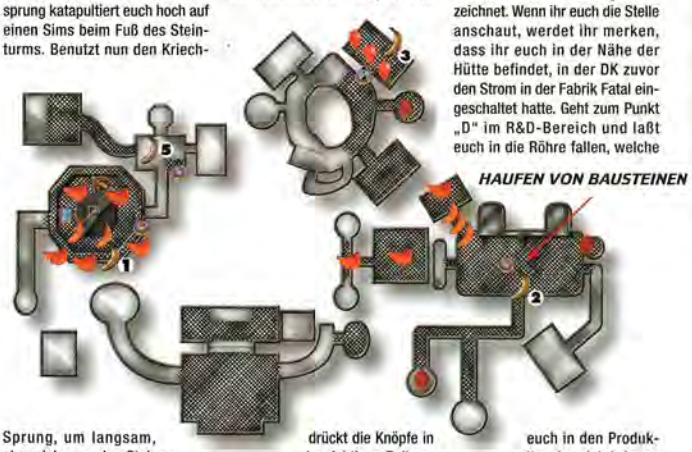
Primatensprung: Diesen Special-Move könnt ihr für sieben Münzen bei Cranky erwerben. Er gibt Diddy die Fähigkeit, extrem hoch zu springen. Damit kann er all die Simse mit Leichtigkeit erreichen, die vorher außer Reichweite lagen.

Blaupause: Geht zu der auf der Karte verzeichneten Stelle und schaltet den Kremling aus, der dort herumlungert. Greift euch die Blaupause, sobald er sie fallen lässt.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Diese Banane ist ein Kinderspiel. Geht in den Produktionsbereich und benutzt den Schimschu-Rempler, um den Diddy-Schalter zu aktivieren. Die Goldene Banane erscheint nun auf der Spitze der rotierenden Spielzeugmaschine. Benutzt den Bananaport 4, den ihr vorher mit Donkey Kong aktiviert haben solltet, um den halben Weg hinauf in diesem Abschnitt zu gelangen. Springt dann einfach an den rotierenden Zylindern vorbei hinüber auf die andere Seite und benutzt dort die Diddy-Platte. Damit aktiviert ihr den Primatensprung und könnt euch die Banane schnappen.

Goldene Banane 2: Im Versuchsbereich der Fabrik Fatal solltet ihr auf einen großen Haufen von Bausteinen stoßen, in dessen Nähe sich eine Diddy-Platte befindet. Um diese Platte zu benutzen, müsst ihr die Primatensprung-Fähigkeit von Cranky erworben haben. Der Primatensprung katapultiert euch hoch auf einen Sims beim Fuß des Steinturms. Benutzt nun den Kriechsprung, um langsam, aber sicher an den Steinen hinaufzuklettern, und sammelt dabei die 25 Bananen auf dem Weg ein. Oben angekommen, findet ihr ein Bananen-Fass, welches Diddy in ein Mini-Spiel führt. Lest die Instruktionen sorgfältig und schließt das Spiel erfolgreich ab, um die Goldene Banane zu bekommen.



Goldene Banane 3: Begebt euch zu der auf der Karte markierten Stelle. Wenn ihr aber den Raum erreicht, werdet ihr feststellen, dass der Weg zur Banane blockiert ist. Ihr müsst hier die Musik-Platte direkt vor der Barrikade benutzen, um den Weg nach vorne zu öffnen. Innen angekommen, müsst ihr die vier Knöpfe auf der gegenüberliegenden Wand in der den Türen entsprechenden Reihenfolge drücken. Wenn ihr zum Beispiel Tür Nummer „1342" öffnen wollt, benutzt den Schimschu-Rempler und drückt die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge. Hinter jeder Tür wartet eine Bande von Kremlings auf euch. Habt ihr alle drei Türen hinter euch gebracht, winkt die Goldene Banane.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ, dann gibt dieser euch die vierte Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Diddys letzte Banane ist auf der Karte gekennzeichnet. Wenn ihr euch die Stelle anschaut, werdet ihr merken, dass ihr euch in der Nähe der Hütte befindet, in der DK zuvor den Strom in der Fabrik Fatal eingeschaltet hatte. Geht zum Punkt „D" im R&D-Bereich und laßt euch in die Röhre fallen, welche euch in den Produktionsbereich bringen wird. Aktiviert nun den Diddy-Schalter mit Hilfe des Schimschu-Remplers und benutzt dann die Weinranken, um euch hinüber zum Bananen-Fass zu schwingen. Absolviert das folgende Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Fabrik Fatal: Tiny Kongs Checkliste

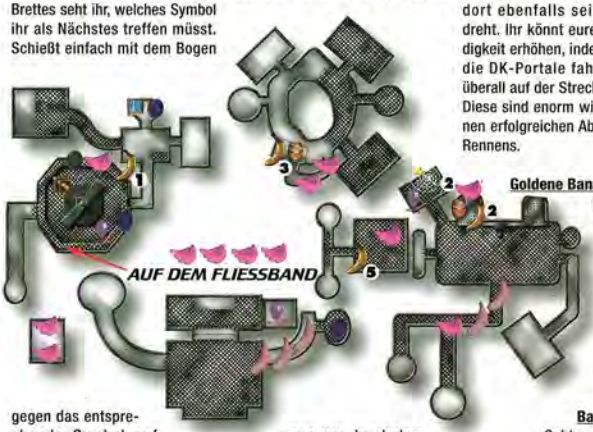
Blaupause: Die Stelle, an der ihr die Blaupause findet, ist auf der Karte verzeichnet. Gebt dem Kremling eins auf die Glocke und schnappt euch die Pause.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Bananenfee 2: Ihr findet die Bananenfee außerhalb von Funky Kongs Hütte, sobald ihr die zweite Goldene Banane eingesammelt habt.

Goldene Banane 1: Im Produktionsbereich solltet ihr einen Tiny Kong-Schalter auf der Karte finden. Aktiviert diesen und schaut euch die folgende Zwischenszene aufmerksam an. In ihr seht ihr ein Goldene-Banane-Fass erscheinen. Benutzt nun den Bananaport 4, um euch auf eine Plattform hoch über dem Boden zu teleportieren. Von hier aus folgt ihr dem Sims und benutzt dann die Fließbänder, um in die höchste Sektion des Levels zu gelangen. Ihr solltet jetzt das Goldene-Bananen-Fass auf einem schmalen Sims direkt vor euch sehen. Mit Hilfe des Wirbelwind-Moves kommt ihr hinüber und gelangt in ein Bonus-Spiel. Schließt ihr dieses erfolgreich ab, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 2: Im Versuchsbereich seht ihr ein „Kleini Tiny"-Fass auf der Karte verzeichnet. Begebt euch dorthin. Sobald ihr geschrumpft seid, geht durch die kleine Öffnung in der Nähe und sammelt auf dem Weg die fünf Bananen ein. Wenn ihr den Tunnel verlasst, könnt ihr fünf weitere Bananen einsammeln, stellt also sicher, dass ihr sie bekommt. Aktiviert nun den Schalter mit der Primaten-Power, um das „Dart-Brett" auf der gegenüberliegenden Wand zu öffnen. Auf der rechten Seite des Brettes seht ihr, welches Symbol ihr als Nächstes treffen müsst. Schießt einfach mit dem Bogen gegen das entsprechende Symbol auf dem rotierenden Teil des Brettes. Nach jedem Treffer wechselt das Symbol und das Brett rotiert schneller. Trefft alle sechs und nehmt die Lagerkisten. Der erfolgreiche Abschluss dieses Spiels verursacht auch das Erscheinen der zweiten Bananenfee in der Nähe von Funky Kongs Hütte.



Goldene Banane 3: Benutzt das „Kleini Tiny"-Fass in der Nähe der Position der dritten Goldenen Banane, um durch den kleinen Tunnel zu gelangen. Hier findet ihr ein weiteres „Kleini Tiny"-Fass und noch eine kleine Öffnung. Geht hindurch und euch erwartet ein weiteres Bonus-Spiel. In diesem gilt es, ein Rennen über einen kleinen Kurs zu bestehen. Gewinnt ihr das Rennen und sammelt dabei mindestens zehn Bananen ein, dann erhaltet ihr die Banane. Während ihr über den Kurs flitzt, solltet ihr das Dynamit-Fass meiden, das dort ebenfalls seine Runden dreht. Ihr könnt eure Geschwindigkeit erhöhen, indem ihr durch die DK-Portale fahrt, die sich überall auf der Strecke befinden. Diese sind enorm wichtig für einen erfolgreichen Abschluss des Rennens.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ, dann gibt dieser euch die vierte Goldene Banane.

Goldene Banane 5: Geht zu dem Raum, in dem sich der DK-Spielautomat befindet. Springt dort in das „Kleini Tiny"-Fass in der Ecke. Sobald Tiny klein ist, steigt ihr auf die Spitze des Kistenbergs in einer Ecke des Raumes. Dies führt euch zu fünf Bananen und einer kleinen Öffnung. Geht durch den Tunnel; dort findet ihr die Goldene Banane.

Fabrik Fatal: Lanky Kongs Checkliste

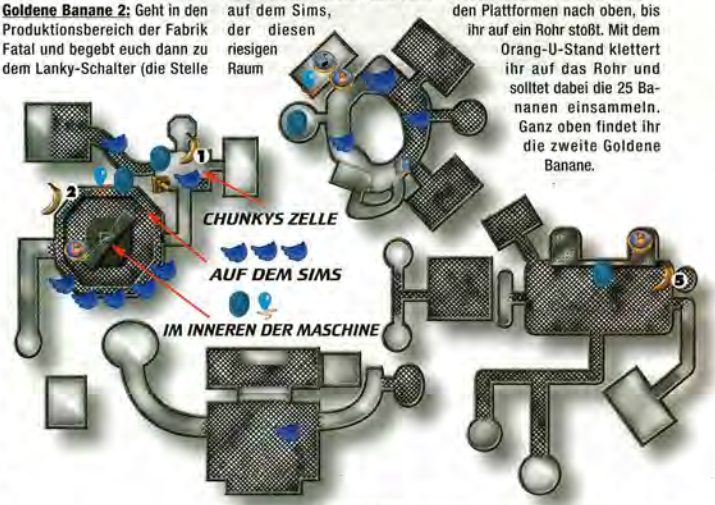
Die Befreiung von Chunky Kong: Um Chunky zu befreien, begebt ihr euch zu der auf der Karte markierten Position und benutzt den Orang-U-Stand. Damit könnt ihr auf einen Teil des Rohres in der Ecke des Raumes gelangen. Auf dem Weg könnt ihr fünf Bananen einsammeln und findet anschließend einen Lanky-Schalter. Dieser befreit Chunky Kong aus seiner Zelle.

Blaupause: Die Pause befindet sich im R&D-Bereich und ist auf der Karte eingezeichnet.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Wenn ihr Chunky Kong befreit habt, erhaltet ihr automatisch die erste Goldene Banane als Belohnung.

Goldene Banane 2: Geht in den Produktionsbereich der Fabrik Fatal und begebt euch dann zu dem Lanky-Schalter (die Stelle findet ihr auf der Karte). Rempelt gegen den Schalter; nun erscheint eine Banane ganz oben auf dem Sims, der diesen riesigen Raum umläuft. Benutzt den Bananaport 4, der euch den halben Weg hinauf befördert, und folgt dann den Plattformen nach oben, bis ihr auf ein Rohr stoßt. Mit dem Orang-U-Stand klettert ihr auf das Rohr und solltet dabei die 25 Bananen einsammeln. Ganz oben findet ihr die zweite Goldene Banane.



Goldene Banane 3: Die Position der dritten Goldenen Banane ist auf der Karte verzeichnet. Um in den betreffenden Raum zu gelangen, müsst ihr aber zunächst auf die Musik-Platte vor der Tür in eurem Weg steigen und dort die Primaten-Posaune benutzen. Nun setzt ihr die Primaten-Power ein, um den Lanky-Schalter zu aktivieren, und schaut euch aufmerksam die Reihe von Kremlings an, die ihre Köpfe aus den verschiedenfarbigen Fässern stecken. Ihr solltet hier besonders auf die Farben und die Reihenfolge achten, in der die Kremlings auftauchen. Anschließend müsst ihr die farbigen Tasten in der gleichen Reihenfolge drücken. Betrachtet nun die nächste Sequenz, die etwas länger sein wird als die erste. Drückt dann erneut die richtigen Tasten. Wiederholt das Ganze sechs Mal, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ, dann werdet ihr mit der vierten Banane belohnt.

Goldene Banane 5: Im Versuchsbereich findet ihr eine Lanky-Platte. Diese aktiviert den Baboon-Ballon, mit dem ihr zum Bananen-Fass hinüberschweben könnt, welches genau wie die Platte auf der Karte verzeichnet ist. Ihr müsst nun das Mini-Spiel bestehen, um die Banane zu bekommen.

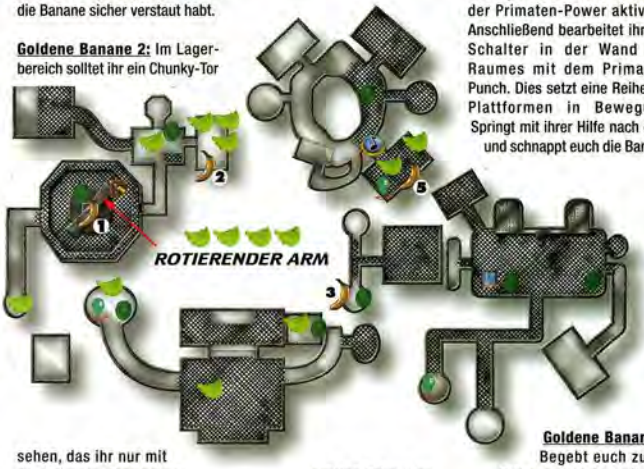
Fabrik Fatal: Chunky Kongs Checkliste

Blaupause: Die Blaupause findet ihr im R&D-Bereich. Sie ist auf Chunkys Karte eingezeichnet.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Betätigt den Schalter im Produktionsbereich. Klettert nun auf die Spitze der Spielzeugmaschine und greift euch die nunmehr freigelegte Goldene Banane. Benutzt erst den Bananaport 4, um auf die richtige Plattform zu gelangen, und dann den rotierenden Arm, um die Mitte der Maschine und eure Belohnung zu erreichen. Beeilt euch aber, da euch für diese Aufgabe nur 99 Sekunden zur Verfügung stehen. Ihr könnt auf der rotierenden Plattform auch 20 Bananen einsammeln, solltet dies aber erst angehen, nachdem ihr die Banane sicher verstaut habt.

Goldene Banane 2: Im Lagerbereich solltet ihr ein Chunky-Tor sehen, das ihr nur mit dem Primaten-Punch durchbrechen könnt. Dieses eröffnet den Weg zur zweiten Banane. Betretet den Raum und begebt euch zur gegenüberliegenden rechten Ecke. Hier findet ihr eine Kiste mit der Aufschrift „Fragile" (= zerbrechlich). Zerstört sie mit der Primaten-Power und legt so einen Chunky-Schalter frei, den ihr mit der Primaten-Power aktiviert. Anschließend bearbeitet ihr den Schalter in der Wand des Raumes mit dem Primaten-Punch. Dies setzt eine Reihe von Plattformen in Bewegung. Springt mit ihrer Hilfe nach oben und schnappt euch die Banane.



Goldene Banane 3: Begebt euch zu der Stelle, an der die dritte Banane auf der Karte eingezeichnet ist. Zerstört das Metalltor mit eurem Primaten-Punch und betretet den Raum.

FABRIK FATAL BOSS: MAD JACK (DIESEN KAMPF MUSS TINY KONG BESTREITEN)

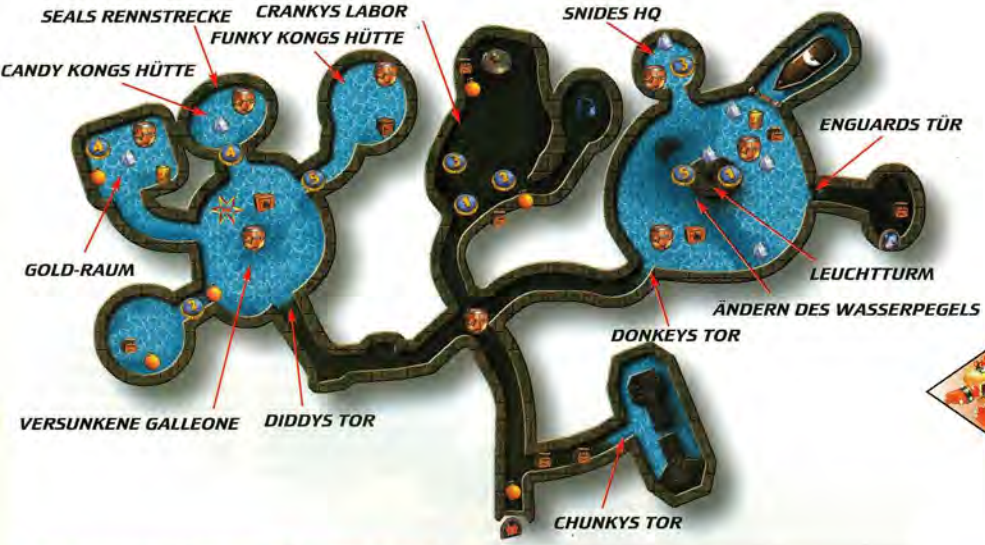
Wie immer führt der Weg zum Boss durch das Troff-&-Scoff-Portal, schaut euch also die Symbole auf der allgemeinen Karte an, um eines zu finden. Dort angekommen, müsst ihr eure gefräßigen Freunde mit 200 Bananen füttern, um in den Kampf mit dem Boss ziehen zu können. Dieser Boss ist der erste Endgegner, der nicht ganz so einfach ist. Bereitet euch also auf einen echten Kampf vor. In der Kampfarena angekommen, solltet ihr auf das blinkende weiße Rechteck treten; dies startet den eigentlichen Kampf. Als erstes solltet ihr nun eure Kamera auf Weitwinkel stellen, indem ihr den gelben unteren Knopf auf dem Controller drückt. Dies ermöglicht euch einen besseren Überblick über den Bereich, in dem der Kampf stattfindet. Ihr müsst nun zwischen den rechteckförmigen Plattformen hin und her springen, um dem riesigen „Jack-in-der-Box" zu entgehen, der euch zerquetschen will. Benutzt den Wirbelwind-Move, um sicher zwischen den Plattformen zu wechseln und immer einen Schritt vor eurem Gegner zu bleiben. Nach kurzer Zeit stellt dieser die Verfolgung ein, bleibt auf einer der Plattformen und beginnt, euch mit Feuerbällen zu beschießen. Merkt euch nun unbedingt die Farbe der Plattform, auf der er sich befindet. Jetzt müsst ihr schnell den Schalter finden, der auf einer der Plattformen gleicher Farbe erschienen ist, und ihn mit der Primaten-Power aktivieren. Dies verursacht bei dem Boss Schaden durch einen riesigen Lichtstrahl. Aber Vorsicht: Erwischt ihr einen Schalter auf einer Plattform mit der falschen Farbe, dann wird euch der Schaden zugefügt. Nach drei Treffern ändert der Gegner die Form seines Angriffs. Statt der Feuerbälle schießt er nun mit Laserstrahlen, die sehr viel schneller sind. Bleibt also immer in Bewegung. Landet einen weiteren Treffer, dann ändert der Boss seine Attacke zum letzten Mal. Er macht sich nun unsichtbar. Ihr könnt lediglich eine Gruppe von Lichtern sehen, die euch verfolgt, dann wird er euch mit Laserstrahlen attackieren, die aus dem Nichts zu kommen scheinen. Trotz dieser Änderung bleibt eure Taktik die gleiche. Sobald ihr seht, dass die Lichter anhalten, merkt ihr euch die Farbe der Plattform und aktiviert den entsprechenden Schalter auf einer Plattform gleicher Farbe. Mit einem letzten Treffer ist der Boss besiegt und ihr könnt euch euren wohlverdienten Schlüssel zum nächsten Level schnappen.

Springt in das Goldene-Bananen-Fass und spielt das Mini-Spiel. Für den erfolgreichen Abschluss erhaltet ihr die Goldene Banane.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ und ihr erhaltet die Goldene Banane als Belohnung.

Goldene Banane 5: Geht zu der auf der Karte markierten Stelle und benutzt die Primaten-Power, um den Schalter zu aktivieren, den ihr dort findet. Daraufhin wird sich eine riesige Kiste öffnen. Ihr entspringt eine Gruppe von Kremlings, die ihr mit wenig Aufwand besiegen könnt. Die nächste Gruppe von Angreifern aus der Kiste wird sich nun zu einem riesigen Spielzeugmonster zusammenschließen. Wenn dies geschieht, springt schnell in das Chunky-Fass, um genauso groß zu werden wie euer Gegner. Attackiert nun das Monster mit euren mächtigen Punch-Attacken, zieht euch aber nach einem Treffer sofort zurück, um der Gegenattacke zu entgehen. Die Goldene Banane erhaltet ihr als Belohnung für den Sieg über das Monster.

Aqua Alptraum: Allgemeine Karte



Ihr benötigt 30 Goldene Bananen zum Betreten des Aqua Alptraums

Aqua Alptraum: Donkey Kongs Checkliste

Das Öffnen des Levels: Werft einen Blick auf die Karte und ihr werdet feststellen, dass der Level in drei Hauptbereiche unterteilt ist. Das Öffnen dieser Bereiche sollte eure oberste Priorität darstellen. Jeder dieser Bereiche hat seine eigene Tür und ihr benötigt Donkey, Diddy und Chunky, um die Türen zu öffnen. Schaut auf die allgemeine Karte, um zu sehen, wo sich die einzelnen Tore befinden. Der Rest der Sektion über den Aqua Alptraum setzt voraus, dass ihr alle Bereiche geöffnet habt, also solltet ihr dies unbedingt zuerst erledigen.

Die Wasserhöhe: Das Ändern der Wasserhöhe ist essenziell, um einige der Puzzles zu lösen, ihr solltet also unbedingt wissen, wie ihr dies anstellt. Die Schalter zum Heben oder Senken des Wasserspiegels sind auf der Karte eingezeichnet, begebt euch also dorthin, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie diese Schalter den Wasserpegel beeinflussen.

Das Jetpac-Spiel: Jetpac war das erste Spiel, das jemals von Rare veröffentlicht wurde. Ihr könnt diesen Klassiker spielen, wenn ihr unsere Anleitung genau befolgt habt. Ihr benötigt hierzu nämlich 15 Bananen-Medaillen. Das bedeutet, dass ihr jede einzelne im Spiel gesammelt haben müsst. Besitzt ihr alle 15 Medaillen, dann geht zu Cranky und macht euch bereit für einen Zeitsprung in die 80er-Jahre. Das Jetpac-Spiel ist aber nicht nur kurzweiliger Zeitvertreib. Erzielt ihr über 5.000 Punkte, dann erhaltet ihr die wertvolle Rareware-Münze.

Blaupause: Dies ist eine harte Nuss. Holt euch Lanky, verwandelt euch in einen Schwertfisch und springt durch das DK-Logo, das über dem Wasser hängt. Dies öffnet ein Tor und ermöglicht euch den Zugang zum riesigen Geldlager. Benutzt nun das Tauschfass und wechselt zu Diddy. Benutzt mit diesem den Primatensprung, um auf die Spitze des Geldhaufens zu gelangen. Diddy muss nun seine erste Goldene Banane einsammeln, da dies den Bananaport 4 aktiviert, den DK dann wiederum benutzen kann, um die Spitze des Geldhaufens zu erreichen. Lasst euch von dort herunterfallen und schaltet den Kremling aus, um die Blaupause zu erhalten. Für genaue Hinweise zu Diddys erster Goldener Banane solltet ihr einen Blick auf die betreffende Sektion in seiner Checkliste werfen.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Geht zum Leuchtturm im ersten Hauptabschnitt des Levels. Zieht die Karte zu Rate, solltet ihr Hilfe bei der Orientierung benötigen. Unter Wasser findet ihr zwei Schalter direkt neben der kleinen Insel, auf der sich der Leuchtturm befindet. Der grüne Pfeil nach oben erhöht den Wasserspiegel, der rote Pfeil nach unten senkt ihn. Ihr müsst den Wasserpegel erhöhen, damit ihr auf die Insel mit dem Leuchtturm springen könnt. Aktiviert nun die Donkey-Kong-Platte mit Eurer Primaten-Power. Anschließend wird eine Leiter erscheinen, an der DK zum Eingang des Turms hinaufklettern kann. Sucht nun im unteren Bereich nach einigen Orangen, Bananenkamerafilmen und einem Haufen Dreck. Auf diesen Haufen müsst ihr euch stellen und dann den B-Knopf drücken. DK bläst nun den Dreck zur Seite und entdeckt eine vielfarbige Münze, die das Konto jedes Kongs um fünf Münzen aufstockt. Benutzt nun die Metallplattformen, um auf die Spitze des Leuchtturms zu klettern. Seid hierbei vorsichtig, da einige der Plattformen sich zurückziehen, was euren Sturz in die Tiefe bedeutet. Oben angekommen, betätigt ihr den Hebel mit Hilfe des Gorillagriffs und schaut euch die anschließende Zwischenszene an. Nach diesem Intermezzo solltet ihr euch vorsichtig wieder in den unteren Teil des Leuchtturmes fallen lassen und dort die Goldene Banane aufsammeln. Während ihr den Turm hinaufklettert, könnt ihr noch 20 Bananen und einen Bananen-Ballon finden, stellt also sicher, dass ihr alles bekommt, bevor ihr diesen Ort verlasst.

Goldene Banane 2: Begebt euch erneut zur Insel mit dem Leuchtturm. Wie schon zuvor muss der Wasserspiegel auf seinem höchsten Stand sein, damit ihr die Insel betreten könnt. Auf der Insel findet ihr eine DK-Platte, die euch in eines der nunmehr bekannten Fässerschuss-Spiele bringt. Schießt euch durch die Fässer, bis ihr ein DK-Logo findet. Beachtet aber, dass es verschiedene Wege durch dieses Mini-Spiel gibt, die ihr alle untersuchen solltet. Nur so könnt ihr sicher sein, dass ihr alle wertvollen Bananen (15) und Münzen (2) mitgenommen habt. Ihr solltet also dieses Mini-Spiel mehr als einmal spielen. Mit der Aktivierung des DK-Sterns befreit ihr einen Seehund in einem anderen Teil des Levels. Geht nun zu der Stelle, an der die zweite Goldene Banane auf der Karte verzeichnet ist. Dort angekommen, gibt euch Happy Seal, der Seehund, die Banane.

Goldene Banane 3: Sobald ihr die zweite Goldene Banane vom Seehund erhalten habt, wird er euch zu einem Rennen auf seiner Wasserstrecke herausfordern. Springt durch die Höhle und ihr findet euch in einem Spiel wieder, welches an *Wave Race* auf dem N64 erinnert. Der Seehund erklärt euch die Regeln und Kontrollen, hört also aufmerksam zu und bereitet euch auf das Rennen vor. Vergesst das Einsammeln der Münzen nicht, wenn ihr um den Kurs flitzt, da ihr mindestens zehn einsammeln müsst, um zu gewinnen. Schlagt ihr den Seehund in seinem eigenen Spiel, dann gehört die dritte Goldene Banane euch.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ und ihr erhaltet von ihm die Goldene Banane als Belohnung.

Goldene Banane 5: Geht zu dem Bereich mit der versunkenen Galeone und begebt euch dann zu der DK-Musik-Platte in der Nähe von Funky Kongs Hütte. Spielt dort auf eurer Boom-Bongo. In der folgenden Zwischenszene seht ihr ein Tor, das sich auf der Galeone tief unten im Wasser öffnet. Schwimmt schnell hinunter in diesen Abschnitt voller Schätze, beeilt euch aber, da ihr nur 60 Sekunden zur Verfügung habt, bevor sich das Tor wieder schließt. Einmal innen angekommen, könnt ihr euch dann soviel Zeit nehmen, wie ihr wollt, um das Goldene-Bananen-Fass zu finden, welches DK in ein weiteres Mini-Spiel befördert. Besteht ihr dieses erfolgreich, dann gehört die Goldene Banane euch. Außer der Goldenen Banane könnt ihr noch zehn normale Bananen, drei Münzen, sechs Melonenstücke und sechs Orangen finden, stellt also sicher, dass ihr alles bekommt.

Aqua Alptraum: Diddy Kongs Checkliste

Blaupause: Ihr findet die Position der Blaupause auf unserer Karte. Ihr müsst lediglich dorthin gehen und den Kremling ausschalten. Um allerdings auf den Sims zu gelangen, auf dem sich die Pause befindet, müsst ihr zunächst den Wasserspiegel senken. Sobald ihr die Blaupause eingesammelt habt, solltet ihr den Wasserspiegel wieder erhöhen, um Snides HQ erreichen zu können.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet.

Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Erhöht zunächst den Wasserspiegel, bevor ihr die Suche nach dieser Banane in Angriff nehmt. Im Goldlager angekommen, müsst ihr die Primaten-Power benutzen, um auf die Spitze des Münzenhaufens zu gelangen. Hier findet ihr ein Goldene-Bananen-Fass, welches euch in ein Mini-Spiel befördert. Die Regeln in diesem Spiel sind einfach: Schleicht euch in unter 70 Sekunden an den Kremlings im Irrgarten vor euch vorbei, um den Zielabschnitt zu erreichen.

Für das Erreichen des Ziels erhaltet ihr die Goldene Banane. Außerdem verursacht der erfolgreiche Abschluss dieser Aufgabe das Erscheinen des Bananaport 4 auf der Spitze des Münzhaufens. Donkey Kong benötigt den Bananaport, um seine Blaupause zu erreichen.

Goldene Banane 2: Geht zu dem Bereich mit dem Leuchtturm. Ihr findet hier eine Galeone, die im Wasser umherschwimmt; zumindest solltet ihr diese finden, wenn ihr diesen Level schon mit Donkey Kong (und unserer Anleitung) gespielt habt. Springt hinüber zur Galeone und aktiviert die Diddy-Platte auf dem Deck mit Hilfe eurer Primaten-Power. Solltet ihr den Sprung zur Galeone nicht schaffen, könnt ihr auch das Raketen-Fass in der Nähe des Leuchtturms benutzen, um hinüberzukommen. Benutzt schließlich euren Raktenpack, um auf das Dach des Leuchtturms zu fliegen. Dort findet ihr die zweite Goldene Banane.

Goldene Banane 3: Sobald ihr die zweite Goldene Banane eingesammelt habt, solltet ihr auf der Musik-Platte landen, auf der die Banane gelegen hatte. Spielt auf eurer Krawall-Klampfe, um die Platte zu aktivieren, woraufhin sich ein Metalltor an der Stelle öffnet, an der die Goldene Banane 3 auf unserer Karte markiert ist. Ihr habt nur 93 Sekunden, um sie zu erreichen, nehmt also alle Beine unter alle Arme. Benutzt den Bananaport 5, um schneller vorwärts zu kommen. An der richtigen Stelle angekommen, bemerkt ihr einen riesigen Schwertfisch, der in dem von euch geschaffenen Loch erscheint. Schwimmt durch sein Maul. Im Inneren des Fisches findet ihr ein Herz, das von einem rotierenden Fächer geschützt wird. Ihr müsst warten, bis der Fächer anhält, und dann auf die freigelegte Stelle des Herzens schießen, um einen Treffer zu landen. Ihr müsst euch aber beeilen, euch stehen nur 100 Sekunden zur Verfügung. Ihr müsst jeden der drei schwachen Teile des Herzens drei Mal treffen, dann ist der Fisch hinüber.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ, dann wird er euch mit der Goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Senkt zunächst einmal den Wasserspiegel. Begebt euch dann zu der Diddy-Musik-Platte in der Nähe von Funky Kongs Hütte. Spielt auf der Krawall-Klampfe, um ein Tor auf der versunkenen Galeone unter Wasser zu öffnen. Schwimmt schnell hinab (ihr habt nur 60 Sekunden) und findet das Goldene-Bananen-Fass. Besteht das anschließende Mini-Spiel, dann gehört die Goldene Banane euch. Ihr findet hier außerdem noch 14 normale Bananen und drei Melonenstücke.

Aqua Alptraum: Tiny Kongs Checkliste

Blaupause: Ihr findet die Position der Blaupause auf unserer Karte. Begebt euch einfach dorthin, räumt den Kremling aus dem Weg und greift euch die Pause.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Bananenfee 1: Werft einen Blick auf die Beschreibung zur dritten Goldenen Banane, dann erfahrt ihr, wie ihr die Bananenfee findet.

Goldene Banane 1: Begebt euch zunächst zur Höhle der Meerjungfrau. Sie ist auf Tinys Karte eingezeichnet. Die Meerjungfrau wird euch erzählen, dass ihre Perlen gestohlen wurden. Begebt euch anschließend zum Gold-Raum und springt in das „Kleini Tiny"-Fass. Frisch geschrumpft, geht ihr durch das Schlüsselloch in der Truhe direkt vor euch. Dies bringt euch in einen kleinen Raum voller verärgerter Muscheln. Ihr müsst durch sie hindurchschwimmen und dabei die Perlen aufsammeln. Habt ihr alle Perlen, dann könnt ihr euch zurück zur Meerjungfrau begeben, die euch mit der Goldenen Banane entlohnen wird.

Goldene Banane 2: Geht zuerst zum Tiny-Schalter, der auf der Karte eingezeichnet ist. Er befindet sich in dem Tunnel, der in den Bereich mit der versunkenen Galeone führt. Aktiviert den Schalter mit der Primaten-Power und schaut euch die Zwischenszene an, in der sich ein Metalltor öffnet und den Weg in ein zerfallenes Schiff unter Wasser freigibt. Begebt euch einfach zu der Stelle, an der die zweite Goldene Banane auf der Karte eingezeichnet ist, dann könnt ihr es nicht verfehlen. Ihr habt nur 30 Sekunden, bis sich das Tor wieder schließt, solltet euch also beeilen. Im Schiff angekommen, solltet ihr herumschwimmen, bis ihr das Goldene-Bananen-Fass findet. Absolviert das anschließende Mini-Spiel und die Banane ist euer. Es gibt hier außerdem noch zehn normale Bananen, die ihr auch alle einsammeln solltet.

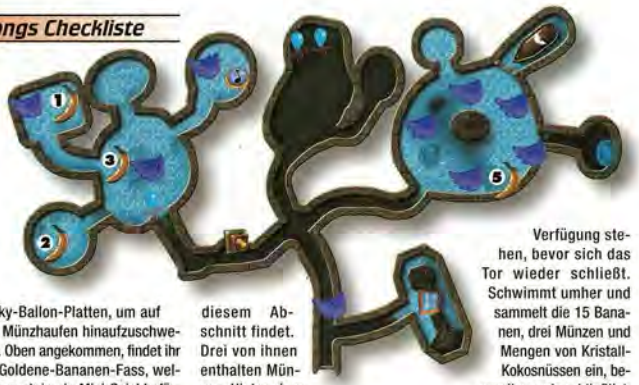
Goldene Banane 3: Begebt euch zu der Musik-Platte in der Nähe von Funky Kongs Hütte. Spielt auf eurem Sabotage-Saxophon, um ein Tor auf der versunkenen Galeone zu öffnen. Ihr solltet es nun locker schaffen, innerhalb des 60-Sekunden-Zeitlimits die Galeone zu erreichen und durch die offene Tür zu schwimmen. Innen angekommen, solltet ihr zur Goldenen Banane schwimmen und sie einsammeln. Achtet darauf, auch die 17 Bananen, 15 Kristall-Kokosnüsse und drei Melonenstücke einzusammeln, die ihr in diesem Bereich findet. Außerdem schwirrt in diesem Abschnitt die erste Bananenfee herum. Ihr müsst das Foto von ihr durch die Gitter ihrer Zelle hindurch machen, solltet also genügend Bananenkamerafilme mit euch führen.

DIE HÖHLE DER MEERJUNGFRAU

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ und kassiert die Goldene Banane als Belohnung.

Goldene Banane 5: Geht zu der auf der Karte eingezeichneten Stelle. Unter Wasser findet ihr ein versunkenes Wrack aus Metall, das aussieht wie ein U-Boot. Benutzt das „Kleini Tiny"-Fass, um euch zu schrumpfen, und schwimmt dann durch das kleine Loch im versunkenen Unterseeboot. Innen findet ihr ein Goldene-Bananen-Fass, das euch in ein einfaches Mini-Spiel führt. Die Goldene Banane winkt als Belohnung für den erfolgreichen Abschluss des Bonus-Spiels. Außerdem findet ihr in diesem Abschnitt des Levels noch fünf Melonenstücke, sechs Kristall-Kokosnüsse, fünf Orangen und drei Bananenkamerafilme. Schnappt euch die Sachen, falls ihr eure Vorräte aufstocken müsst.

Aqua Alptraum: Lanky Kongs Checkliste



Blaupause: Die Position von Lankys Blaupause haben wir für euch auf der Karte eingezeichnet. Ihr müsst lediglich den Kremling aus dem Weg räumen, dann gehört die Pause euch. Ihr müsst allerdings vorher den Wasserspiegel erhöhen.

Das Verwandeln in den Schwertfisch: Lanky ist der einzige der Kongs, der sich in Enguard den Schwertfisch verwandeln kann. Aus diesem Grund ist er sehr nützlich. Es gibt zwei Tierische Kisten im Level und beide findet ihr auf der allgemeinen Karte. Hat Lanky sich einmal in Enguard verwandelt, kann er Schatztruhen aufbrechen und die hölzernen Barrieren einreißen, die sein Bild tragen.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Ihr müsst den Wasserpegel erhöhen, bevor ihr euch auf die Suche nach der Goldenen Banane macht. Geht in den Gold-Raum. Benutzt dort die Lanky-Ballon-Platten, um auf den Münzhaufen hinaufzuschweben. Oben angekommen, findet ihr ein Goldene-Bananen-Fass, welches euch in ein Mini-Spiel befördert. Absolviert dieses Spiel, dann winkt die Goldene Banane als Belohnung.

Goldene Banane 2: Aktiviert mit der Primaten-Power den Lanky-Schalter, der sich in der Nähe der versunkenen Galeone befindet. Dies öffnet ein Metallgitter an der Stelle, an der die zweite Goldene Banane auf der Karte eingezeichnet ist. Ihr habt nur 30 Sekunden, bevor sich das Tor wieder schließt, solltet also nicht zu lange untätig warten. Habt ihr das Tor durchschwommen, stoßt ihr auf eine Tierische Kiste. Verwandelt euch in den Schwertfisch und zerstört dann die Schatztruhen, die ihr in diesem Abschnitt findet. Drei von ihnen enthalten Münzen. Hinter einer der Truhen verbirgt sich ein geheimer Durchgang. Verwandelt euch wieder in Lanky und schwimmt durch den Tunnel. Hier findet ihr die Goldene Banane und fünf normale Bananen. Außerdem könnt ihr in diesem Abschnitt fünf weitere Bananen und sechs Bananenkamerafilme entdecken.

Goldene Banane 3: Begebt euch zur Musik-Platte in der Nähe von Funky Kongs Hütte und spielt auf eurer Primaten-Posaune. Dies öffnet ein Tor auf der versunkenen Galeone unter Wasser, schwimmt also schnell hinab und durch dieses Tor. Beeilt euch dabei, da euch nur 60 Sekunden zur Verfügung stehen, bevor sich das Tor wieder schließt. Schwimmt umher und sammelt die 15 Bananen, drei Münzen und Mengen von Kristall-Kokosnüssen ein, bevor ihr euch schließlich die Goldene Banane schnappt.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ, dann erhaltet ihr die vierte Goldene Banane als Belohnung.

Goldene Banane 5: Die letzte Goldene Banane ist ein Kinderspiel. Begebt euch einfach zum Bereich um den Leuchtturm und geht hinüber zur Tierischen Kiste. Verwandelt euch in den Schwertfisch und schwimmt hinab zu der Stelle, an der die Goldene Banane auf der Karte markiert ist. Zerstört die Schatztruhe, die ihr dort findet, und sammelt die Goldene Banane ein.

Aqua Alptraum: Chunky Kongs Checkliste

Blaupause: Die Position von Chunkys Blaupause haben wir für euch auf der Karte eingezeichnet. Ihr müsst lediglich den Kremling aus dem Weg räumen, dann gehört die Pause euch.

Kampf-Krone: Begebt euch zur Kampfarena-Platte. Sie ist auf der allgemeinen Karte eingezeichnet. Zerstört das Metalltor in eurem Weg mit dem Primaten-Punch. Teleportiert euch dann in die Arena. Den folgenden Kampf müsst ihr 45 Sekunden lang überstehen, dann bekommt ihr die Krone.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Bananenfee 2: An der auf der Karte eingezeichneten Stelle findet ihr drei Schatztruhen. Zerstört diese mit dem Primaten-Punch. In einer der Truhen befindet sich die Bananenfee.

Goldene Banane 1: Geht einfach zu der auf der Karte eingezeichneten Stelle und zerstört die drei Truhen mit dem Primaten-Punch. Die Goldene Banane befindet sich in einer der Truhen.

Goldene Banane 2: Geht zu der Musik-Platte im Bereich um den Leuchtturm und benutzt dort eure Terror-Triangel. Schaut euch nun die Zwischenszene aufmerksam an. Sie zeigt ein Tor, das sich auf der versunkenen Galeone in dem anderen mit Wasser gefüllten Bereich öffnet. Benutzt schnell (ihr habt nur 60 Sekunden, bis sich das Tor schließt) den Bananaport 5, um zu der auf der Karte markierten Stelle zu gelangen. Schwimmt dort durch die Öffnung. Innen angekommen, schnappt ihr euch die drei Münzen und springt anschließend in das Goldene-Bananen-Fass.

Absolviert das Mini-Spiel und die Banane gehört euch.

Goldene Banane 3: Senkt den Wasserpegel im Bereich um den Leuchtturm und springt dann auf das Schiff, das dort segelt. Am Heck des Bootes findet ihr eine Falltür, die ihr mit der Primaten-Power öffnet. Dadurch gelangt ihr in das Innere des Schiffes. Nun müsst ihr den Kanonenkugeln ausweichen, die euch um die Ohren fliegen. Ihr solltet dabei aber unbedingt die 20 Bananen auf dem Deck aufsammeln. Benutzt jetzt den Primaten-Punch, um den Metallzaun einzureißen, der euren Weg blockiert. Schnappt euch die fünf weiteren Bananen und die drei Münzen. Benutzt schließlich erneut den Primaten-Punch, um die rotierenden Fässer zu zerschlagen, und greift euch die Goldene Banane. Chunky wird nun plötzlich von einem Anfall von Seekrankheit heimgesucht. Eure Kontrollen sind nun spiegelverkehrt und der Bildschirm verschwimmt. Tretet vorsichtig den Rückzug auf dem gleichen Weg an, den ihr gekommen seid, und benutzt dann die Kanone, um das Schiff zu verlassen.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Snide wird euch mit der Goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Begebt euch zu der Stelle, an der die Goldene Banane auf unserer Karte verzeichnet ist. Ihr findet dort eine Kanone und eine Kugel. Nehmt die Kugel und geht hinüber zur Kanone. Ein weiteres Bonus-Spiel beginnt nun, in dem Chunky die drei beweglichen Ziele innerhalb des Zeitlimits treffen muss. Ungücklicherweise hat er nur sechs Versuche. Dies ist genauso schwierig, wie es sich anhört! Ihr werdet bestimmt einige Versuche benötigen, bevor ihr erfolgreich seid und die Goldene Banane einsammeln könnt.

AQUA ALPTRAUM BOSS: PUFFTOSS (DIESEN KAMPF MUSS LANKY BESTREITEN)

Wie immer führt der Weg in den Endkampf über eines des Troff-&-Scoff-Portale, deren Position ihr auf der allgemeinen Karte findet. Ihr müsst sie mit 249 Bananen füttern, um den Kampf mit dem Boss bestreiten zu dürfen. Dieser Kampf unterscheidet sich etwas von den vorherigen Begegnungen in den anderen Levels. Lanky findet sich auf einem Luftkissenboot wieder, das sich in einem abgeschlossenen Bereich voller Wasser befindet. Alles scheint ganz harmlos, bis ihr das Licht benutzt, das vorne auf dem Boot montiert ist. Das Wasser wird nämlich von einem riesigen Kugelfisch bewohnt. Lanky muss nun durch die Arena rasen, den Feuerbällen und Sturmflut-Attacken ausweichen und dabei die DK-Logos treffen, die auf der Oberfläche auftauchen. Jedesmal, wenn ihr ein Logo trefft, steigt ein elektrischer Stab aus dem Wasser auf. Sobald ihr alle fünf Logos getroffen habt, wird der Kugelfisch gehörig unter Strom gesetzt. Diese ganze Prozedur müsst ihr fünfmal wiederholen, bevor der Fisch endgültig besiegt ist. Um die Sache ein wenig interessanter zu machen, habt ihr nur begrenzt Zeit, um das nächste Logo zu treffen. Und dieser Zeitabstand wird geringer und geringer, ihr müsst euch also immer mehr beeilen. Am besten umkreist ihr ständig die gesamte Arena. Wenn ihr immer im Kreis fahrt, wird es schwieriger für den Fisch, euch mit seinen Attacken zu treffen. Außerdem könnt ihr so besser Ausschau nach dem nächsten DK-Logo halten. Wenn ihr in Bewegung bleibt, sollte der Sieg ein Kinderspiel sein und der Schlüssel gehört schon bald euch. Geht zu K.Lumsy und benutzt die Schlüssel aus der Fabrik Fatal und dem Aqua Alptraum, um zwei weitere Schlösser seines Käfigs zu öffnen. Er freut sich so überschwenglich darüber, dass er eine Kanone freilegt, die euch in den nächsten Level befördert. Schaut euch die Zwischenszene aufmerksam an, da euch dort verraten wird, wo ihr die Kanone findet. Nun seid ihr bereit für den nächsten Level, den Wunder Wald.

Wunder Wald: Allgemeine Karte

Ihr benötigt 50 Goldene Bananen zum Betreten des Wunder Waldes

Wunder Wald: Diddy Kongs Checkliste

Super-Primaten-Power: Geht zu Cranky, der euch die Super-Primaten-Power für fünf Münzen anbietet. Kauft die Fähigkeit jetzt, dann ist sie für alle fünf Kongs aktiviert und erlaubt es euch, alle Charakter-Schalter mit blauem Hintergrund zu benutzen.

Zielsuch-Waffen: Geht zu Funkys Hütte und zahlt ihm die erforderlichen fünf Münzen. Im Gegenzug rüstet er alle Waffen eurer Kongs auf. Eure Projektile suchen von nun an ihr Ziel selbstständig. Ihr müsst die roten Lagerkisten aufsammeln, um von den Zielsuch-

Attacken Gebrauch machen zu können, haltet also Ausschau nach diesen wertvollen Behältern.

Das Wechseln der Zeit: Es gibt zwei Schalter im Wunderwald, die es euch ermöglichen, die Tageszeit durch Waffenbeschuss zu ändern. Werft einen Blick auf die Karte und schaut auf das Baumhaus in der Mitte des Hauptbereiches. Hier solltet ihr nun die beiden Schalter entdecken. Das Wechseln zwischen Tag und Nacht ermöglicht euch den Zugang zu verschiedenen Bereichen des Levels und das Einsammeln verschiedener Gegenstände. Behaltet es also immer im Hinterkopf, wenn ihr den Level erforscht.

Blaupause: Begebt euch zu der auf der Karte markierten Position und räumt den Kremling aus dem Weg. Er lässt die Pause fallen, wenn er besiegt ist.

Kampf-Krone: Klettert auf die Spitze des Riesenpilzes und geht dann durch die Tür in der Nähe des Tauschfasses. Hier sollte es eine Möglichkeit geben, sich nach unten durch ein Loch fallen zu lassen. Ihr landet direkt auf der Kampfarena-Platte. Überlebt ihr die Attacke für 60 Sekunden, dann gehört die Krone euch. Der Bananaport ist der schnelle Weg, um hier heraufzukommen, ihr müsst ihn aber erst aktivieren.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Bananenfee 1: Die Bananenfee befindet sich zusammen mit der ersten Goldenen Banane im Spukhaus. Schaut in die Sektion über der Goldenen Banane, um herauszufinden, wie ihr das Haus betreten könnt. Innen angekommen, solltet ihr auf die höhere Plattform klettern und dort die Primaten-Power benutzen, um die „?"-Kiste zu zerstören. In ihr verbirgt sich die Fee.

Goldene Banane 1: Geht zunächst einmal zum Baumhaus und betätigt den Nachtschalter, um den Level in Dunkelheit zu tauchen. Geht nun zu der Stelle, an der die Goldene Banane auf der Karte eingezeichnet ist. Ihr werdet merken, dass sie sich innen im Spukhaus befindet, eure erste Aufgabe besteht also im Öffnen der Tür, so dass ihr das Haus betreten könnt. Dies bewerkstelligt ihr, indem ihr um das Haus herum zur Rückseite geht und den dortigen Schalter mit der Primaten-Power aktiviert. Nun könnt ihr zurück zur Vorderseite gehen und das Haus betreten. Zu euerer Rechten findet ihr eine „?"-Kiste. Zerstört sie mit der Primaten-Power und aktiviert den Schalter, der in der Kiste verborgen war. Nun tauchen ein paar Weinranken im oberen Bereich des Abschnitts auf. Benutzt diese, um euch zu dem Goldene-Bananen-Fass hinüberzuschwingen. Beeilt euch dabei, da euch nur 25 Sekunden zur Verfügung stehen. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch. Ihr findet in diesem Bereich außerdem fünf Bananen, drei Münzen, sechs Kristall-Kokosnüsse, 21 Orangen und eine Melonenkiste. Ihr solltet euch diese nette Sammlung nicht entgehen lassen.

Goldene Banane 2: Diese Banane findet ihr auf der Spitze des Riesenpilzes. Geht durch die Haupttür und dreht euch dann um. Ihr seht nun fünf Schalter, einen für jeden Kong. Benutzt das Tauschfass in diesem Raum, um alle Schalter nacheinander zu aktivieren. Eine Kanone wird nun erscheinen. Wechselt jetzt wieder zu Donkey Kong und aktiviert den DK-Schalter mit eurer Primaten-Power. Die Banane erscheint nun auf der Spitze der Leiter, stürmt also schnell hoch und schnappt sie euch. Ihr habt

nur 30 Sekunden Zeit und solltet euch deshalb sputen. In dem Riesenpilz findet ihr zusätzlich noch zehn normale Bananen, einen Haufen Munition und viele Kristall-Kokosnüsse, nehmt euch also, was ihr braucht.

Goldene Banane 3: Begebt euch zu der DK-Platte, die sich in der Nähe der Spitze des Riesenpilzes befindet. Donkey landet daraufhin wieder mal in einem der Fässerschuss-Mini-Spiele. Ihr müsst dort nach einem Goldene-Bananen-Fass suchen, das euch in ein weiteres Bonus-Spiel befördert. Absolviert dieses, dann gehört die Banane euch. Ihr findet hier außerdem noch zehn normale Bananen, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet.

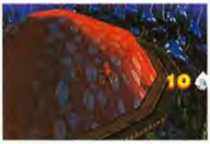
Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Er wird euch mit der Goldenen Banane belohnen. Vergesst aber nicht, die Zeit wieder auf Tag umzustellen, sonst könnt ihr Snide nicht erreichen.

Goldene Banane 5: Stellt zunächst sicher, dass die Zeit auf Tag eingestellt ist. Begebt euch dann zur Mühle. Geht durch die Tür und zerstört die „?"-Kiste in der Ecke des Raumes. Aktiviert den nun freigelegten Schalter mit der Primaten-Power, wodurch sich ein Metalltor in der Nähe öffnet. Dort angekommen, findet ihr fünf normale Bananen, einen Bananen-Ballon und vor allem einen Satz verschiedener Hebel. Ihr bemerket, dass sich vor jedem Hebel eine bestimmte Zahl von Punkten befindet. Betätigt die Hebel in folgender Reihenfolge: zwei Punkte, ein Punkt, ein Punkt, drei Punkte und schließlich zwei Punkte. Nun wird die Goldene Banane an der auf der Karte markierten Stelle erscheinen. Ihr solltet aber die Zeit auf Nacht stellen, bevor ihr sie einsammelt.

Wunder Wald: Diddy Kongs Checkliste

Blaupause: Die Position der Blaupause könnt ihr aus der Karte ersehen. Es bedarf aber dennoch einiger Erläuterungen. Geht zu dem Riesenpilz und betretet ihn durch die Haupttür. Wenn ihr nun nach oben schaut, solltet ihr direkt über Diddys Kopf ein Netz aus Weinranken entdecken. Dort müsst ihr hin. Benutzt die Plattformen, die in dem Pilz kreisen, um auf diese ansonsten unerreichbare „Plattform" zu gelangen. Ihr findet hier den Kremling, der die Blaupause festhält. Ihr findet in diesem Bereich auch sieben normale Bananen, die ihr einsammeln solltet, nachdem ihr die Blaupause gesichert habt.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.



Bananenfee 2: Werft einen Blick auf die Sektion zu Diddys zweiter Goldenen Banane. Dort erklären wir euch, wie ihr die Bananenfee findet.

Goldene Banane 1: Stellt zunächst sicher, dass die Zeit auf Nacht gestellt ist. Begebt euch dann zu dem Diddy-Schalter, der sich auf der Spitze der alten Mühle befindet. Aktiviert ihn mit der Primaten-Power und stürmt durch die Tür, die sich daraufhin öffnet. Innen angekommen, solltet ihr die drei Münzen aufsammeln und den Bananen-Ballon zerplatzen lassen. Benutzt dann die Peanut-Pistolen, um den „on"-Schalter auf der Spitze der Maschine zu aktivieren. Ihr seht nun eine Zwischenszene, in der eine Musik-Platte in der Nähe des Spukhauses erscheint. Verlasst die Mühle und geht zu der Platte hinüber. Spielt auf eurer Krawall-Klampfe, während ihr auf der Platte steht. Die Goldene Banane erscheint nun an der Stelle, an der sie auf der Karte eingezeichnet ist.

Goldene Banane 2: Begebt euch zu der Stelle, an der die zweite Goldene Banane auf der Karte markiert ist. Klettert nun an den Kisten nach oben und benutzt die Diddy-Platte, um den Durchgang über euch benutzen zu können.

Die Tipps-&-Tricks-Hotline: 0190/82 46 66

-> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr

Dieser Service der Firma MCMF kostet DM 3,63 pro Minute

Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66
Schnell
Einfach
Kompetent

Innen angekommen, benutzt ihr eure Krawall-Klampfe, während ihr auf der Musik-Platte steht. Squawk wird nun mit einem Licht erscheinen. Benutzt dieses Licht, um euch vorsichtig euren Weg über die Flöße zu bahnen, und sammelt dabei die Orangen und zehn Bananen ein. Am gegenüberliegenden Ende des Dachbodens findet ihr die Goldene Banane, die ihr nun einsammeln könnt. Das Aufsammeln der Banane bewirkt das Erscheinen der zweiten Bananenfee, macht also schnell ein Foto von ihr, bevor ihr diesen unheimlichen Ort verlasst.

Goldene Banane 3: Geht zu dem Raketen-Fass, das auf der Karte in der Nähe des Riesenpilzes eingezeichnet ist. Ihr müsst dort einen kleinen Pilz benutzen, um höher zu hüpfen und so in das Fass zu gelangen. Fliegt nun mit Hilfe eures Raketen-Packs zur Spitze des Riesenpilzes. Dort findet ihr ein Goldene-Bananen-Fass. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Goldene Banane euch.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Er wird euch dafür mit der Goldenen Banane belohnen. Ihr müsst aber erst die Zeit wieder auf Tag stellen, um Snide zu erreichen.

Goldene Banane 5: Geht zu der auf der Karte eingezeichneten Stelle. Stellt euch auf die Musik-Platte und spielt auf euerer Krawall-Klampfe. Anschließend müsst ihr das Raketen-Fass in der Nähe benutzen, um hochzufliegen und mit der Eule zu sprechen. Sie wird euch auffordern, durch ihren Kurs aus Ringen zu fliegen. Folgt der Eule auf ihrem Flug um den Baum und stellt sicher, dass ihr keinen der Ringe auslasst. Habt ihr die Prüfung bestanden, erscheint ein Goldene-Bananen-Fass in der Krone des Baumes. Fliegt mit Hilfe eures Raketen-Packs dorthin und springt in das Fass. Absolviert das anschließende Bonus-Spiel und die Banane ist euer.

Wunder Wald: Tiny Kongs Checkliste

Blaupause: Geht in den Riesenpilz hinein. Folgt dort dem Pfad, bis ihr die erste Tür erreicht. Geht hinaus und dann nach links. Ihr solltet nun auf eine kleine Plattform stoßen, auf der sich der Kremling mit der Blaupause befindet. Räumt ihn aus dem Weg und schnappt euch die Pause. Sammelt außerdem die fünf Münzen ein und lasst den Bananen-Ballon zerplatzen, während ihr euch in diesem Bereich aufhaltet.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Betretet erneut den Riesenpilz. Hier findet ihr einen Tiny-Schalter, über dem fünf Bananen hängen. Schnappt euch die Bananen und aktiviert dann den Schalter mit eurer Primaten-Power. Ein Goldene-Bananen-Fass wird nun auf einem Sims über euch erscheinen. Benutzt die Leiter zu eurer Rechten, um hinaufzuklettern, wendet euch dann nach links, nehmt die nächste Leiter nach oben und geht wieder nach links. Legt keine Pause ein, ihr habt nämlich nur 37 Sekunden Zeit, um in das Fass zu gelangen. Absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 2: Geht jetzt zu der Stelle, an der die Goldene Banane auf der Karte eingezeichnet ist.

Springt in das „Kleini Tiny"-Fass und spielt dann auf eurem Sabotage-Saxophon, während ihr auf der Musik-Platte in der Nähe des Fasses steht. Squawk wird nun kommen, euch in seine Krallen nehmen und auf der Spitze eines Schlammhaufens absetzen. Schnappt euch die fünf Bananen und lasst euch dann durch das Loch fallen. Innen angekommen, werft ihr ein paar Orangen, um die Kremlings aus dem Weg zu räumen. Ihr bekommt die Banane, wenn alle Bösewichter ausgeschaltet sind. Benutzt nun die Kanone, um das Nest zu verlassen, nehmt aber vorher die riesige magische Bohne mit, da ihr diese in Kürze benötigen werdet.

Goldene Banane 3: An der auf der Karte markierten Stelle findet ihr einen Haufen Dreck. Geht über diesen Haufen, dann wird Tiny die Bohne einpflanzen, die sie bei der zweiten Goldenen Banane eingesammelt hat. Ein riesiger Bohnenstengel wächst nun aus der Erde. Springt jetzt in das „Kleini Tiny"-Fass in der Nähe, um zu schrumpfen, und spielt dann auf eurem Sabotage-Saxophon, während ihr auf der Musik-Platte steht. Squawk wird erneut auftauchen und euch zur Goldenen Banane tragen.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Er wird euch dafür mit der Goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Um diese letzte Goldene Banane zu bekommen, müsst ihr zunächst mit Chunky seine zweite Goldene Banane einsammeln. Werft also zunächst einen Blick auf die entsprechende Sektion in seiner Checkliste. Habt ihr die Aufgabe mit ihm erledigt, könnt ihr wieder zu Tiny wechseln und die Zeit auf Nacht stellen. Geht nun zur Mühle und springt in das „Kleini Tiny"-Fass. Frisch geschrumpft, geht ihr nun durch die kleine Öffnung in der Wand der Mühle. Innen angekommen, schnappt ihr euch die zehn Bananen und geht dann durch die Tür mit dem Halbmond. Ihr trefft nun auf eine Riesenspinne. Um den Kampf zu beginnen, müsst ihr auf das Spinnennetz in der Mitte des Raumes treten. Schaltet zunächst die drei Baby-Spinnen mit Hilfe eurer Feder-Flitze aus. Anschließend müsst ihr schnell einen Pfeil in das Auge der riesigen Spinne schießen. Benutzt die Zielvorrichtung, um besser treffen zu können. Ihr müsst diese Sequenz dreimal wiederholen, um die begehrte Goldene Banane zu bekommen.

Wunder Wald: Lanky Kongs Checkliste

Blaupause: Begebt euch zu der auf der Karte eingezeichneten Stelle. Räumt dort den Kremling aus dem Weg und schnappt euch die Blaupause.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Stellt den Level auf Nachtzeit und begebt euch dann zur Mühle. Benutzt die Lanky-Platte, um auf das Dach zu gelangen. Etwas weiter innen auf dem Dach findet ihr eine kleine Tür. Sammelt die fünf Bananen auf und geht durch die Tür. Innen angekommen, aktiviert ihr den Schalter mit eurer Primaten-Power und räumt dann die drei Fledermäuse aus dem Weg. Ihr erhaltet anschließend die Goldene Banane. Ihr findet hier außerdem fünf Bananen, einige Orangen, Bananenkamerafilme und einen Haufen Munition. Nehmt euch also, was ihr braucht.

Goldene Banane 2: Klettert den ganzen Weg bis zur Spitze des Riesenpilzes hoch. Benutzt den Bananaport 5, um schneller vorwärts zu kommen. Mit dem Orang-U-Stand könnt ihr den obersten Abschnitt des Pilzes erreichen. Hier findet ihr einen Lanky-Schalter und fünf Bananen. Aktiviert den Schalter mit eurer Primaten-Power, dann seht ihr, wie sich eine Tür direkt unter eurer gegenwärtigen Position öffnet. Ihr müsst euch nun beeilen, da die Tür sich nach zehn Sekunden wieder schließt. Ihr müsst nach der Tür Ausschau halten, vor der sich KEIN Bananaport befindet. Innen angekommen, solltet ihr zunächst die fünf Bananen einsammeln und dann mit eurer Primaten- Power die fünf Pilze in folgender Reihenfolge aktivieren:

Gelb, Rot, Lila, Grün und dann Blau. Springt anschließend in das Goldene-Bananen-Fass und absolviert das Mini-Spiel, dann gehört die Banane euch.

Goldene Banane 3: Sobald ihr die zweite Goldene Banane eingesammelt habt, könnt ihr den Raum verlassen und euch zu dem Lanky-Schalter auf der Spitze des Riesenpilzes zurück begeben. Aktiviert diesen noch einmal mit eurer Primaten-Power, um die Tür unter euch zu öffnen. Diesmal solltet ihr aber durch den Durchgang gehen, vor dem sich ein Tauschfass befindet. Innen angekommen, müsst ihr die beiden Wespen ausschalten und die zehn Bananen einsammeln. Benutzt anschließend die roten Pilze, um höher hüpfen zu können, und schnappt euch die Goldene Banane.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Er wird euch dafür mit der Goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Begebt euch zu der Stelle, an der diese letzte Goldene Banane auf der Karte verzeichnet ist. Ihr findet dort einen schlafenden Hasen, den ihr mit der Primaten-Posaune aufwecken könnt, während ihr auf der Musik-Platte in der Nähe steht. Er fordert Lanky nun zu einem Rennen über seinen Hinderniskurs heraus. Dieses Rennen erweist sich als nicht besonders schwierig, der Sieg sollte also für euch kein Problem darstellen. Schlagt ihr den Hasen im Rennen, dann erhaltet ihr drei Münzen. Er lässt euch wissen, dass er sich nicht wirklich Mühe gegeben hat, und fordert euch erneut zum Duell. Ihr könnt ihn nun wieder mit der Primaten-Posaune aufwecken und euch an dem zweiten Rennen versuchen, werdet aber feststellen, dass ein Sieg unmöglich ist. Um dieses Rennen zu gewinnen, müsst ihr euch erst in den nächsten Level begeben: die Kristall Kaverne. Dort kauft ihr den Orang-U-Sprint von Cranky und geht anschließend zurück zum Hasen. Mit Hilfe des neuen Moves sollte der Sieg im Rennen nun kein Problem mehr darstellen.

Wunder Wald: Chunky Kongs Checkliste

Blaupause:
Stellt zunächst sicher, dass ihr die Zeit auf Nacht eingestellt habt. Geht nun zu dem Riesenpilz und klettert in seinem Inneren an der kreisenden Plattform hinauf. Klettert immer weiter, bis ihr die erste Tür erreicht. Auf dem Weg könnt ihr 16 Bananen einsammeln. Geht durch die Tür und benutzt dann die Leitern, um zum nächsten Abschnitt vorzudringen. Durch eine weitere Tür gelangt ihr dann wieder ins Innere des Pilzes. Benutzt nun wieder die Plattformen, um noch weiter hinaufzuklettern. Sammelt dabei elf weitere Bananen ein. Nach kurzer Zeit erreicht ihr nun drei Weinranken. Schwingt euch an diesen zur gegenüberliegenden Plattform hinüber. Sammelt die fünf Bananen ein und geht dann durch die Tür. Hier findet ihr die Blaupause und einen Bananen-Ballon.

Bananenmünzen: Alle Münzen sind auf der Karte eingezeichnet. Sammelt sie auf, falls ihr das Gefühl habt, ihr müsstet euren Vorrat aufstocken. Habt ihr aber die ersten beiden Levels mit Hilfe unserer Lösung gespielt, solltet ihr eigentlich bereits über genügend Münzen verfügen.

Goldene Banane 1: Geht in Richtung von Funky Kongs Hütte. Wenn ihr euch seiner Behausung nähert, werdet ihr einen Apfel bemerken, in dem ein unglücklicher Wurm wohnt. Geht hinüber zum „Giga Gorilla"-Fass und springt hinein. Mit dem großen Chunky zerquetscht ihr nun die Tomaten um den Apfel herum mit Hilfe eurer Primaten-Power. Anschließend hebt ihr den Apfel hoch (mit dem Z-Knopf) und tragt ihn zu der Stelle, an der die erste Goldene Banane auf unserer Karte eingezeichnet ist. Platziert nun den Apfel (wieder mit dem Z-Knopf) auf der Apfel-Platte, um die Banane zu erhalten.

Goldene Banane 2: Stellt die Zeit im Level auf Tag, bevor ihr euch auf die Suche nach dieser Banane begebt. Geht dann zur Mühle und benutzt euren Primaten-Punch, um die Mauer mit den Spalten einzureißen, welche sich auf der gegenüberliegenden Seite befindet. Geht weiter und zerstört die „?"-Kiste auf der rechten Seite mit eurem Primaten-Punch. Tiny kann nun ihre letzte Goldene Banane einsammeln. Schnappt euch die drei Münzen und die Zielsuch-Munition, die ihr ebenfalls hier findet. Zerstört nun die nächste „?"-Kiste. In dieser verbirgt sich eine Chunky-Platte.

Schnappt euch die fünf Bananen und spielt dann auf eurer Terror-Triangel, während ihr auf der Musik-Platte steht. Damit setzt ihr das Wasserrad der Mühle in Bewegung. Greift euch nun das Metallfass und geht hinaus. Von dort solltet ihr euch zum Haupteingang der Mühle hinüber begeben. Er befindet sich gleich neben dem Bananaport 1. Betretet auf diesem Weg die Mühle. Platziert das Metallfass auf dem Fließband und schaut euch an, wie es explodiert. Wiederholt das Ganze mit den beiden anderen Metallfässern, die ihr in diesem Raum findet.

Goldene Banane 3: Begebt euch zu der Stelle, an der diese Goldene Banane auf unserer Karte verzeichnet ist. Zerstört das Gitter über dem Brunnen mit euerer Primaten-Power. Dies befördert euch in ein Mini-Spiel, in dem es mal wieder ein Loren-Rennen zu bestehen gilt. Absolviert den ziemlich schwierigen Kurs und sammelt dabei 50 Bananen ein, dann gehört die Goldene Banane euch.

Goldene Banane 4: Bringt die Blaupause zu Snides HQ. Er wird euch dafür mit einer weiteren Goldenen Banane belohnen.

Goldene Banane 5: Klettert auf die Spitze des Riesenpilzes und sammelt auf dem Weg alle Bananen ein, die ihr findet. Auf der Spitze findet ihr drei Münzen auf einem Chunky-Schalter. Sammelt sie ein und aktiviert dann den Schalter mit eurer Primaten-Power. Geht durch die dadurch geöffnete Tür und ihr werdet mit Chunkys letztem Puzzle konfrontiert. Außerdem findet ihr hier einige Bananenkamerafilme, Zielsuch-Munition, einen Bananen-Ballon und einen Chunky-Schalter. Aktiviert diesen mit eurer Primaten-Power, um das Puzzle zu starten. Ihr habt nun 60 Sekunden, um die Blöcke so zu bearbeiten, dass sie Chunkys Gesicht formen. Schafft ihr dies innerhalb des Zeitlimits, so gehört die Banane euch.

WUNDER WALD BOSS: DOGADON – TEIL 2 (DIESEN KAMPF MUSS CHUNKY BESTREITEN)

Geht zu einem der Troff-&-Scoff-Portale (sie sind alle auf der Karte markiert) und füttert die beiden mit 300 Bananen, um den Kampf gegen den Boss antreten zu können. Erinnert ihr euch noch an die Feuerfliege aus dem zweiten Level, der Azteken Arena? Nun, sie ist zurück und diesmal macht sie ernst! Der erste Abschnitt des Kampfes sollte euch bekannt vorkommen: Weicht den Feuerbällen aus, schnappt euch dann ein TNT-Fass und werft es auf den Boss. Dieses Mal rächt er sich allerdings für jeden Treffer mit einer Feuerwelle. Diese lodert durch die gesamte Arena. Ihr könnt ihr nur durch einen rechtzeitigen Sprung ausweichen. Beim zweiten Mal rächt er sich mit einem riesigen Feuerball, der erneut die gesamte Arena durchquert. Auch ihm könnt ihr nur durch einen gezielten Sprung entgehen. Ihr müsst dazu den Kriech-Sprung benutzen, um keinen Schaden davonzutragen. Das Timing ist hierbei essenziell. Nach einigen weiteren TNT-Fässern wird der Boss dann richtig sauer. Er fliegt durch die Arena und schießt Feuerbälle gegen unseren Helden. Ihr müsst diesen ausweichen und warten, bis der Gegner auf der Plattform vor euch landet. Sobald er dort angekommen ist, werft ihr ein TNT-Fass auf ihn. Anschließend erscheint ein „Giga Gorilla"-Fass in der Mitte der Arena. Springt schnell hinein und Chunkys Größe wird sich verdreifachen. Die Vergrößerung hält nur für wenige Sekunden an. Ihr solltet in der kurzen Zeit versuchen, den Boss so oft wie möglich mit eurem Primaten-Punch zu treffen. Wiederholt die ganze Prozedur, bis der Boss besiegt ist, dann gehört der Level-Schlüssel euch.

Ein letzter Check

Das war's!!!
Ihr habt nun die Levels 3, 4 und 5 komplett abgeschlossen. Um euch dessen zu vergewissern, könnt ihr euch den Statistik-Bildschirm anschauen. Wählt dort erst die Fabrik Fatal und dann den Bildschirm für „Alle Kongs". Hier solltet ihr folgende Zahlen sehen – 500 Bananen, 25 Goldene Bananen, zwei Bananenfeen und fünf Bananenmedaillen. Die gleichen Zahlen sollten beim Aqua Alptraum und dem Wunder Wald erscheinen. Sollte dies nicht der Fall sein, dann habt ihr etwas ausgelassen. Ihr solltet dann noch einmal unsere Komplettlösung durchgehen, um festzustellen, welche Gegenstände euch fehlen. Habt ihr alles vollständig eingesammelt, dann solltet ihr euch auf die Schulter klopfen – ihr habt es euch verdient. Ihr habt nun nämlich über die Hälfte dieses riesigen Spiels komplett gelöst. Gut gemacht!

Im nächsten Monat bringen wir euch ...
... den letzen Teil unserer Komplettlösung. Dieser beinhaltet die Checklisten für die letzten Levels und hilft euch außerdem, die restlichen Goldenen Bananen auf der Kong-Insel zu finden. Außerdem liefern wir euch die Anleitung für den Endkampf mit K.Rool höchstpersönlich.

Wir sehen euch dann hoffentlich alle in der nächsten Ausgabe wieder.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

N64-Sp. Shadow Man 50,- DM, South Park 40,- DM, Jet Force Gem. 55,- DM, All Star B. 2000 50,- DM, Goemon 64 35,- DM, Holy Magic C. 40,- DM, Forsaken 35,- DM. Tel.: 06291/9499

Suche den Shooter, biete Lylat Wars + R. Pak + roter Controller. Tel.: 0821/2191317 fragt nach Eduard

Verk. N64-Spiele: Star Wars SotE, Zelda, Lamborghini, Wave Race, Lylat Wars, 3D-Action-Spiel, Preis nach VB. Tel.: 02632/81814 ab 13.30 Uhr, Michael

Verk. Super Mario 64 44,- DM, Fighters Destiny 48,- DM, Bio Freaks 49,- DM, Int. Sup. Soccer 98 50,- DM. Tel.: 08431/618448 oder Mail: jaws-1974@neusob.de

Je 29,- DM: Blast Corps, Pilot W., Bomberm., Gretzky Hockey, Exp. Pak oder 3:1-Tausch gg. DK 64 oder Armorines. Tel.: 06132/59594 André! Übernehme Porto!!

Verk. Ego-Shooter 80,- DM, Zelda, South Park je 60,- DM, M. Imposs. 55,- DM, Turok 35,- DM, Shadow Man 75,- DM mit Verp. u. Anl. Tel.: 0711/3464993 ab 19 Uhr, Michael

Verkaufe V-Rally für 55,- DM, Turok LdvL für 65,- DM und Road Rash 64 für 65,- DM. Tel.: 09187/2567 fragt nach Lukas

Verkaufe FIFA 64, Mario Kart 64, Super Mario 64 und Banjo-Kazooie, ein Spiel 80,- DM, alle Spiele zusammen 30,- DM. Tel.: 05362/947868

Verkaufe Zelda 50,- DM, Forsaken 30,- DM, Star Wars SotE 30,- DM oder tausche gegen Turok LdvL, Armorines, Star Wars Racer. Tel.: 02535/8279 fragt nach Ralf

Verkaufe o. tausche FIFA 98 mit Anleitung, ohne Verpackung, gut erhalten. Tel.: 02103/63773 fragt nach Gabriel

Stop! Verk. Jet Force Gemini 75,- DM, Wave Race 39,- DM, Harvest Moon GB 29,- DM. Tel.: 034491/23539 EnricoTessmer@hotmail.com Turok 1 uncut 45,- DM!

Tausche Shadowman, Turok 1 + 2 (uk), TG Overdrive, Bio Freaks, Mace (uk) g. Rainbow Six, Armorines, WCW Mayhem, Hybrid Heaven. Tel.: 05266/8162 fragt nach Manuel

Spiele: Glover für 40,- DM, Mission Impossible für 40,- DM, Silicon Valley für 30,- DM, Body Harvest für 40,- DM, F1 Pole Pos. für 30,- DM. Tel.: 04955/2252 Groeneveld

Zelda inkl. Spieleb., F-Zero, Ultra Racer 64. Tel.: 08084/259050 ab 20 Uhr

SUCHE NINTENDO 64

Suche dringend für N64 das Spiel Zelda Ocarina of Time, Angebote an Christian Fülle, Tel.: 03925/285491 ab 16 Uhr

Suche F1 World Grand Prix I und II und Racing Simulation 2, tausche gegen Lamborghini, NFL Quartb. 98, ISS 98, Goemon 1, SotE. Tel.: 05171/72779

Hi, bitte, bitte, helft mir: Ich suche günstig Frankreich 98 und Explorer, ruft an ab 14.30 bis 15.30 Uhr. Tel.: 03544/4280

Box Champions 2000 (N64). Zahle gut!! Tel.: 05272/8572 fragt nach Christian

Suche WCW Mayhem, Kauf oder Tausch! Tel.: 03337/40232 15-18 Uhr

Suche N64 + 1 Controller, zahle 100,- bis 150,- DM, Tel.: 040/6013713 nur in Hamburg, fragt nach Sebastian

Suche: WCW Mayhem (VB 50,- DM o. Tausch). Verkaufe: WCW/NWO R. 40,- DM, ASB 2000 50,- DM, F1 Worldg. 35,- DM, NBA Courts. 30,- DM, SM 64 25,- DM. Tel.: 08536/1434

VERKAUFE NINTENDO 64

Achtung! Verkaufe Kampfspiel für 65,- DM und außerdem noch WCW/NWO Revenge für 40,- DM. Tel.: 04351/879970 Ruft schnell an!

Command & Conquer 65,- DM, Turok 2 + Memory Card + Komplettlsg. 60,- DM, alles dt. Versionen, tausche das Turok-2-Angebot g. Aerofighters Assault. Tel.: 0221/8700592

Verkaufe ISS 64 30,- DM, Donkey Kong 64 80,- DM, Forsaken 50,- DM, Turok 1 30,- DM, Turok 2 60,- DM, Zelda 64 70,- DM, Super Mario 50,- DM. Tel.: 030/4047077 Frederic

Ich verkaufe WCW vs. NWO World Tour für 100,- DM. Tel.: 0231/410512 fragt nach Henrik

Verk. Bio Freaks, Extreme G, TGR, 3D-Shooter, Turok, V8, Silicon Valley, Lylat Wars, Rumble Pak nur zusammen 400,- DM. Tel.: 033361/70543 ab 19 Uhr

Verk. N64 + 2 Contr. + 2 Rumble Pak + Memory Card + 16 Spiele, z. B. Turok 2, Zelda, Rare, Shooter, Rayman 2 usw. nur zusammen 1.000,- DM. Tel.: 033361/70543 ab 19 Uhr

Verk. NBA Courtside, Forsaken, Mario 64, Lylat Wars, Shadows of the Empire , 2 Rumble Paks u. etliche SNES-Spiele, Lenkrad, Joystick. Tel.: 03922/9389 Martin

Cruis'n World für 45,- DM oder tausche gegen Aerofighters Assault und PSX-Spiele für 25,- bis 80,- DM z. B. Final Fantasy VIII, Tekken 3. Tel.: 0426/34463

Verkaufe Star Wars R. S., D. K. R. und Bomber Man 64 (sehr gut erhalten), Preise nach Vereinbarung. Tel.: 05505/5296

Verk. N64 + 1 Controller, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak u. 7 Spiele (3D Action-Spiel, Turok 2 engl. Pal, etc.) 550,- DM VHB! Tel.: 04489/958060 ab 14 Uhr

Verkaufe neuw. F1 WGP II für N64 für 75,- DM oder tausche geg. World Driver Championship. Tel.: 04763/7733

Verk. Box Champions 2000 für 75,- DM, inkl. Verpackung + Anleitung, Top-Zustand, verk. WCW Rev. u. WWF Warz. Für beide 70,- DM. Tel.: 04942/4082

Verk. Shadow Man 60,- DM, Kampfspiel 70,- DM, ISS 98 35,- DM, Turok 2 engl. Ver. 60,- DM und Infrarot-Controller 45,- DM. Tel.: 0173/4574571

Moin! Verk. Micro Machines für 45,- DM, suche Pokémon rote/blaue Version. VB. Tel.: 04791/59695 fragt nach Nils. PS: Nicht vor 14 Uhr anrufen

Verkaufe Bomberman für 40,- DM, F1 Pole Position und ISS 64 für je 50,- DM. Tel.: 09833/849 fragt nach Georg

Ich verk. Zelda für 55,- DM, Mario 64 für 20,- DM, V-Rally 99 für 40,- DM und FIFA 99 für 55,- DM, alle mit Verp. und Anl. Tel.: 06083/2311 Florian

Verk./Tausche 1 Jolt Pak, WCW vs. NWO W. T., Bar, Diddy Kong R., Mario Kart, Spiel uncut, Shadow Man, Bio Freaks, Rumble P., Preise VHB. Tel.: 07723/2558

Verkaufe Shadow Man 60,- DM und Body Harvest 30,- DM (beide wie neu und incl. Anl. u. Verp.). Tel.: 02151/770539

Verkaufe Star Wars Racer, Banjo-K., Wave Race, All Star Baseball 00, WCW/NWO Revenge, Command & Conquer u.v.m., fragt nach Robs! Tel.: 08773/910413

Verkaufe N64 + 2 Controller + Memory Card + 6 Spiele, sehr guter Zustand mit Orig.-Verpackung für 400,- DM. Tel.: 0202/665243 ab 15 Uhr

Verkaufe N64 + 2 Controller + 1 Memory Card + 1 Game Buster + 20 Spiele + Kasten für Spiele + N64-Video + Aufkleber für 2.500,- DM, Neupreis 4000,- DM. Tel.: 02202/982959

Verkaufe Nintendo-Videos (Nintendo 64 Donkey Kong u. a.) und Rumble Pak, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0335/5002645 ab 16 Uhr

Verk. Turok 2 50,- DM, Zelda 55,- DM, 1080° 45,- DM, Forsaken 40,- DM, Blast Corps 30,- DM, GB-Color-Spiel Harvest Moon 40,- DM, alles komplett + Top-Zustand. Tel.: 0251/624408

Verk. Mario Kart, SF Rush, Hang Time, M. Impossible, F. Destiny, Turok, Wave Race, N64 Passport, Contr. schw./grau, alles unter 90,- DM. Tel.: 037439/6137 Enrico

Verkaufe Holy M. C. 60,- DM, Banjo-Kazooie + Komplettl. 65,- DM, GT 64 50,- DM, tausche auch gegen z. B. Mario Party, Turok 2. Tel.: 0521/888214 Matthias

Verk. N64 + 6 Spiele (Turok 2 uk, S. M., M. Imp., Mario K., Zelda, L. Wars, ISS 64 + 2 Cont. Paks + Exp Pak für 500,- DM VB. Tel.: 034296/40321 fragt nach Kay

Verkaufe Lego Racer mit Anleitung und Verpackung für 80,- DM. Tel.: 07821/33843 fragt nach Matthäus

Verkaufe Nintendo 64 mit 9 Spielen + 2 Controller + 1 Rumble Pak + Memory Card, Zelda, Mission I., Fifa 99, NBA Courts. 470,- DM, tausche auch. Tel.: 04253/801175

F1 Pole, F1 WGP je 30,- DM, Goemon, Glover, Nascar, Gex je 40,- DM, Lylat Wars, M. Kart, M. Party je 50,- DM, 3x Ego-Shooter je 70,- DM, 10er-Box für Kassetten, 3x je 8,- DM. Tel.: 06029/996910

Verk. Kampfspiel 85,- DM, Shadow M. 75,- DM, Zelda 60,- DM, Banjo K. 50,- DM, Forsaken, Crusin' USA, Turok I engl., Yoshi's St. je 35,- DM, Martin. Tel.: 089/230879630

Verk. N64 + 10 Spiele + 4 Controller + 1 Expansion + Rumble + Memory, alles in Top-Zustand, super neue Spiele, NP 1.900,- DM, VB 850,- DM, nur komplett. Tel.: 05222/12577 15-21 Uhr, Cornelius

Hey, stopp! N64 + 10 Spiele (World Driver Championship usw.) + Lenkrad + Pedal + Rumble Pak nur 950,- DM. Tel.: 040/7155401 fragt nach Jörg

Verk. Kampfspiel, Star Wars Racer je 60,- DM, Expansion Pak, Forsaken je 40,- DM (mit Anl. + Verp.), alles zusammen nur 150,- DM. Tel.: 05223/74979 (Sebastian)

Verkaufe Shadow Man, Star Wars Racer o. tausche gegen NHL 99, NHL Break. 98, Kampfspiel. Tel.: 08684/688 Andi

Verk. N64 + 2 Contr. + 1 Rumble Pak + 1 Mem. Card + 1 Exp. Pak u. 10 Spiele (Zelda, 1080°, Vigilante 8 u. a.). Tel.: 02304/67692 Preis: 600,- DM

Verkaufe nigelnagelneues Expansion Pak inklusive Anleitung zum Preis von 50,- DM, ruft an unter Tel.: 030/9811644, fragt nach Manuel

N64 + 15 div. Spiele, u. a. Rush 2, Star Wars Racer, Turok 2, 2 Rumble Pak, 3 Controller, 1 Memory Card, zusammen 680,- DM. Tel.: 02159/7754

Verkaufe Extreme G, Diddy Kong Racing, Rare-Beat-'em-Up, Turok 2 und Body Harvest für je 50,- DM. Tel.: 0202/554414

Rainbow Six, gerade mal 3 Wochen alt, inkl. Verp. und Anleitung, günstig zu verkaufen. Tel.: 0251/624408

Verkaufe WWF Warzone + Anleitung + Packung für 75,- DM und Mario Party + Anleitung + Packung für 85,- DM. Tel.: 0731/6021212 Moritz Kalmbach, Rührweg 34, 89081 Ulm

Verkaufe F1 World Grand Prix 40,- DM, verkaufe für SNES NHL Eishockey 97 30,- DM, Madden NFL 95 20,- DM. Tel. 08821/57648 Chris

N64 + 3 Controller + 3 C. P. + 1 RP + 11 Spiele, z. B. C&C, Star Wars Racer, XG2 + 16 N-Zone, alles in Orig.-Verp., nur komplett 850,- DM. Tel.: 034463/27489 ab 16 Uhr

Verkaufe Extreme G 2, Nascar 99, Buck Bumble, WipEout, MRC, Wetrix, Pilot Wings, Forsaken, Bust-A-Move 3, Off Road Ch. je 50,- DM. Tel.: 02604/8693

Verkaufe Mario Party, Star Wars Racer, F1 WGP 2, FIFA 99, Zelda 64, Diddy Kong Racing, Turok 2 uncut je 70,- DM, alle mit VP. Tel.: 02604/8693

Verkaufe Box Champ. 2000 f. 75,- DM, WCW Rev. F. 70,- DM, WWF Warzone f. 70,- DM, alle m. Verp. u. Anleitung, Top-Zustand, per Nachn. Tel.: 04942/4092

Hybrid Heaven, Castlevania, Mario Party, Rogue Squadron, Rayman 2, Jet Force Gemini, Vigilante 8, Beetle je 60,- DM, F1 WGP, Lylat Wars je 40,- DM. Tel.: 0711/751561

Verk. FIFA 99, Lylat Wars m. RP, 3D-Hockey, F-Zero X, alle m. Verp. und Anleitung, per Nachnahme. Tel.: 07643/913489 ab 18 Uhr

Rainbow Six 69,- DM, Jet Force 59,- DM, Micro Ma., WCW/NWO Rev. je 45,- DM, Warzone, Iggy's je 29,- DM, alle inkl. Anl. u. Verp. zuzügl. VK. Tel.: 09497/495 ab 19 Uhr Sebastian

Smash Bros., Shadowman, 1080° je 49,- DM, SWR 59,- DM, NFL QBC 99, F1 WGP je 39,- DM, NHL Break., Forsaken je 29,- DM, alle inkl. Verp. u. Anl. zzgl. VK.
Tel.: 09497495 ab 19 Uhr Andi

Verk. N64 mit 24 Spielen (DK 64, Rayman 2 usw.), 4 Controller, ein Evolution-Controller-System und noch mehr um 2.000,- DM.
Tel.: 06173/940439 Jo

Verkaufe South Park 85,- DM, Turok 2 85,- DM, DKR 45,- DM, WG 3D-Hockey 45,- DM, Killer Instinct 45,- DM, Snowboard Kids 50,- DM, in Top-Zust. Tel.: 02330/8302 fragt nach Matthias

Verk. Zelda, C&C, FIFA 99, Tetrisphere, F-Zero X, Mystical Ninja 1, V. Chess 64, WCW Revenge, Bomberman 64, Yoshi's Story, Preis VB + Porto. Tel.: 0906/91798 ab 18 Uhr

Verk. N64 + Rumble + Memory + Expansion + Miss: Impos., Mario Kart, Blast Corps, Turok 1, SotE nur 400,- DM.
Tel.: 0781/9484472 Sergej

Verk. Wave Race 25,- DM, Lylat Wars 40,- DM, Cruis'n World 35,- DM, zusammen 90,- DM. Tel.: 06172/968700 fragt nach Patrick

Rayman 2, Rare-Shooter 90,- DM, Mario Party, FIFA 99 je 70,- DM, Banjo-Kazooie 60,- DM, Star Shot, Dark Rift, Lambo., WG 3D-Hockey 98 je 35,- DM. Tel.: 02604/8693

Verkaufe FIFA 99 + Wayne Gr. 3D 98, Banjo-Kazooie + Star Shot, Nascar 99 + MRC, Bust-A-Move 3 + Wetrix, Div. 3D, je zus. 90,- DM. Tel.: 02604/8693

DK 64 o. Exp. 95,- DM, tausche Turok 2 engl. 50,- DM + ISS 64 30,- DM oder Beetle Adv. 50,- DM gegen Mario Golf oder Jet F. Gem., suche Kampfspiel, Wetrix, M. Party.
Tel.: 02323/89268

Verkaufe/tausche Shadowman für 75,- DM, Mission Impossible für 50,- DM o. gegen Jet Force Gemini o. Rayman 2.
Tel.: 03524/350702 Mike

Billig! Verk. F-Zero X 45,- DM, DKR 40,- DM, 1080° S. 50,- DM, Star W. R. 60,- DM, Star W. RS 60,- DM, Banjo 45,- DM, Vig. 8 50,- DM, B.A.R. 45,- DM, alles 350,- DM, ruft an!
Tel.: 02522/2058

Verk. Banjo-K., Jet F. G., 1080°, Turok, Roadstars usw., Lenkrad, Lerncomputer, Lylat W., ISS, Rush I, F1 WGP, Silicon V., TGR, TGO für 20,- bis 70,- DM. Tel.: 05231/57791

Verk. GASP, Banjo-K., Zelda, Mario, NBA, NHL, alle Spiele VB. Tel./Fax: 02633/97743 fragt nach Thomas

Verk. N64-Games! Castlvania 50,- DM, Zelda 50,- DM, Turok 2 40,- DM, Jet F. G. 60,- DM, Donkey K. 64 70,- DM, für jeden etwas dabei! Infos unter Tel.: 06763/7141 Di-Fr 14-20 Uhr

Verk. N64-Spiele: Turok 2 mit Lösungsbuch (dt.) für 70,- DM, Shadowman für 85,- DM, Attitude für 70,- DM, alle Spiele sind o.k.
Tel.: 0173/4255996

Verkaufe Shadowman mit Anleitung für 50,- DM und eine Memory Card für 15,- DM, ruft an unter Tel.: 070327/60734 und fragt nach Tim

Alarm! Verkaufe neues Nintendo 64 + Spiele (Mario, Lylat Wars, Turok, Mario Kart) für billige 200,- DM + Rumble Pak u. C. Pad.
Tel.: 09961/318

Starshot 49,- DM, Dr. Mario für GB 22,- DM.
Tel.: 09436/902107

ISS 64 ohne Verpackung 50,- DM.
Tel.: 04821/361740

F1 WGP2 59,- DM, Dest. Derby 79,- DM, ISS 64 24,- DM, Rumble P. 22,- DM, zus. 229,- DM, PC: Nice 2, Sied. 3, Toca 2, je 34,- DM.
Tel.: 0911/4010359 ab 16 Uhr

Verk. Nintendo 64 + 1 Controller + Turok 2 engl. Version + Mario + Donkey Kong 64 + Controller Pak. Tel.: 0171/8456256

Verk. V-Rally Edition 99 für 70,- DM, Body Harvest 40,- DM, info@zahnlabor-wander.de oder an Carl Wander, Am Sportplatz 14, 84371 Triftern

Turok 1 + Buch, WWF Warzone, Lylat Wars je 50,- DM, Mischief Makers, Buck Bumble, F1 Pole Pos. 64 je 40,- DM. Tel.: 0170/5847242 + 06722/47242 (18-21 Uhr)

N64 Powerflash, spielt Game-Boy-Spiele auf N64 ab 80,- DM, nur Vorkasse.
Tel.: 0170/5847242 oder 06722/47242 (18-21 Uhr)

Verkaufe Turok 2 für 50,- DM und NHL Breakaway für 50,- DM. Tel.: 08454/2606

Verkaufe Shadow Man (ohne Controller Pak) für 60,- DM. Angebote an Stefan Bolzek, 08236 Ellefeld, Weststr. 1

Verk. Armorines uncut 75,- DM, Rares Ego-Shooter 70,- DM, Super Mario 64 20,- DM.
Tel.: 035207/81811

Ich verkaufe Shadowgate 64 mit Anleitung u. Verpackung für 70,- DM. Tel.: 02331/332271

Verk. Rayman 2 70,- DM, Forsaken 25,- DM, kompl. mit Verpackung – in München und Umgebung. Tel.: 089/7600957 ab 18 Uhr

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Shadow Man, St. W. Racer, Turok, V-Rally, Bio Freaks, F1 W. G. P., FIFA 98 gegen Rayman 2, WipEout, Kampfspiel.
Tel.: 05702/2321

Tausche Star Wars Sote oder DKR gegen Pilot Wing oder FIFA 99, ruft an unter Tel.: 07636/7291 und fragt nach Mirko, Mo-Fr 17-21 Uhr

Hi! Tausche Hybrid Heaven gegen WWF Wrestlemania 2000 und Holy M. Century gegen Boxchampions 2000.
Tel.: 02834/1230 Julian

Tausche Star Wars SotE gegen 3D Ego-Shooter, bei neueren Spielen zahle 30,- DM dazu. Tel.: 035241/51267 Michael, ab 18 Uhr

Tausche Star Wars Rogue Squadron, Mission I., Forsaken, Banjo-K., Diddy Kong R. g. Shadow Man (d) od. Bio Freaks (d) od. FIFA 99. Tel.: 07940/53160 ab 15 Uhr, Robert

Achtung! Tausche South Park gegen 1080°, Blast Corps oder C&C, ruft an unter Tel.: 02181/161232 Dominic

Tausche FIFA 98, Mace, F1 WGP, M. Kart + 15,- DM g. Kampfspiel, Shadow M., FIFA 99, SW Racer, F-Zero, B. Harv., Banjo, DKR, W. R., 1080°, Verk. je 50,- DM VB!
Tel.: 09241/6205 Daniel, suche SW, Bomberm. (SNES)

Verkaufe NHL Breakaway 98, Mario Kart und Extreme G je 40,- DM oder tausche gegen Pokémon Rot o. Blau. Tel.: 06821/32665 Neunkirchen, ab 15 Uhr, Sebastian

XX Tausche N64 XX + 9 Spiele + 2 Contr. P. + 1 RP gegen PlayStation mit mindestens 9 Spielen, Voraussetzung: Es muss GTA 1 dabei sein. Tel.: 0856/22589

Tausche XG 1 + Starshot gegen Wave Race oder S. W. Shadows of the Empire.
Tel.: 0751/51452 fragt nach Lukas

Tausche F-Zero X gegen 1080°, lege 10,- DM drauf. Tel.: 02941/61403 fragt nach Khaled

Mission Imp., Turok 2 und für SNES Hulk Turbo Toons, Schlümpfe, Castlevania, Suche: Castlevania 64, M. Party, Smash Bros., DK 1 + 2, Diddy K. R. Tel.: 08072/2105

Tausche DK (o. Exp.) gegen Rayman 2, Zelda gegen Goemon 2, Banjo g. Gex 3, Mario 64 od. Hexen 64 geg. Holy Magic Century.
Tel.: 0177/2048892 bis 20 Uhr

Tausche Mario Party gegen Goemon 1 oder Star Wars Racer oder Rogue Squadron.
Tel.: 08450/909628 fragt nach Stefan

Armorines, C&C 64, Attitude u. TGO gegen Lego R., Legenden d. v. L., J. F. G., WDC u. Shadow Man, XG 1 u. Bio Freaks geg. FIFA 98, Rayman 2 u. Mayhem!.
Tel.: 06554/600 Manuel

Verkaufe/tausche V-Rally 70,- DM, Yoshi's Story 35,- DM geg. Worms, Jet Force Gemini, Rainbow Six, Shadow Man u. WWF Wrestlemania 2000. Tel.: 089/89711610

Tausche Turok 2 (us), Lylat Wars, Holy Magic Century oder Snowboard Kids gegen Rainbow Six, C&C oder Rayman 2.
Tel.: 0861/1664486

SUPER NINTENDO

Verkaufe WWF-Wrestling-Spiel Royal Rumble für 40,- DM, Alois Zach, Steinmauerweg 7, 93444 Koetzing. Fax: 09941/7088

Verk. Super Game Boy + 1 Controller für SNES für zus. 50,- DM. Tel.: 0211/763975 zzgl. Versandkosten!

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche dringend! Crono Trigger (us) sowie Final Fantasy (us) auch für GBC! Gerne auch andere US-Rollenspiele! Zahle gut!
Tel.: 07951/469214 Tina, ab 20 Uhr

Suche Mystic Quest, Legend nur deutsche Version. Tel.: 08761/5786 Thomas, ab 18 Uhr

Suche für Super Nintendo folgende Spiele, möglichst mit Spiele-Berater: Time und Lost Wikinger. Tel.: 0172/6607462

Verzweifelt gesucht: Chrono Trigger, Lufia 2, 7th Saga, Breath o. Fire 1-3, Earthbound, Paladin's Quest, Robotrek o. T. Stars. Tel.: 05361/21113

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo + 6 Spiele + 2 Controller für 200,- DM.
Tel.: 040/72910990

SNES mit Super GB und 2 Pads, Maus, Mario Paint, Kirby's Dream Course, Mario, Yoshi's Island, Asterix + Obelix, Mario Kart und Super Dropzone für 260,- DM. Jumanah Tubaileh, Neureutherstr. 32, 80798 München

Verkaufe Super Nintendo mit 16 Spielen, 2 Playern, einer Maus und Super Game Boy für 500,- DM, meldet euch unter Tel.: 02153/800126

GAME BOY

Verkaufe Game Boy Pocket + Pokémon Rot + Powerzoom-Lupe mit Licht Gelb für 90,- DM. Tel.: 02425/1295 fragt nach Walter

SUCHE GAME BOY

Ich suche GBC mit Linkkabel für Preise zwischen 50,- und 80,- DM.
Tel.: 09672/3905 fragt nach Christoph
PS: Es lässt sich mit mir handeln!

Suche Game Boy, wenn möglich, nicht zu teuer. Christoph Schulz, Tel: 05723/1317 14 bis 19 Uhr

Pokémon Red Edition. Tel.: 030/43665859

Suche Pokémon Rot, zahle bis 40,- DM, ihr erreicht mich Mo, Mi, Fr ab 15.15 Uhr, Di, Do 15.15 bis 17 Uhr.
Tel.: 0651/32623 fragt nach Christopher

Verkaufe 10 GB-Spiele 25,- DM, alle zusammen nur 200,- DM (Asterix, Tetris, Hugo, Dsch.-Buch, DKL 2, SML 2, Zelda, Pocah. Lion King, WB.). Tel.: 0177/2048892

Verkaufe Game Boy + Spiele (4) zusammen für 200,- DM, Einzelkauf Game Boy 60,- DM, je Spiel 40,- DM, meine Spiele: Mario Land 2, Mario L., Kirby 2, F1 Race, F1 WG. Tel.: 0345/5601755

CLUBS

Ich suche Mitglieder für meinen Pokémon-Club, es erwarten euch viele Überraschungen. Tel.: 02103/360406 18-20 Uhr, fragt nach Alex

Hallo! Ich suche noch Mitglieder für meinen Club: Pokémon-World. Mehr Infos, wenn ihr mit RP an Susanne Curth, Maulbeerallee 4, 13593 Berlin schreibt!

Ich möchte einen Pokémon-Club gründen und suche Mitglieder, ich beantworte jeden Brief! Interesse? Dann schreibt möglichst mit Rückporto an Marcel Lüdtke, Richard-Wagner-Str. 14, 31303 Burgdorf

Hi ihr! Hättet ihr Lust auf einen Pokémon-Club? Ja!? Dann nichts wie ran!! Wir sind bis jetzt noch 10, aber das kann sich mit eurer Hilfe ändern, wenn ihr schreibt: Susanne Laukart, Brunnenstr. 10/2, 73734 Esslingen

SUCHE CLUBS

Suche Pokémon-Fanclub in Fürth od. Nürnberg und alles über Pokémon, verk. Chameleon Twist, ruft an!
Tel.: 0911/754995

Suche Pokémon-Fans, die tauschen. Im Bereich Peine in der Nähe von Braunschweig, wenn es geht, in Vechelde.
Tel.: 05302/7646 fragt nach Flo

SONSTIGES

Verkaufe N-Zone Ausgaben von Nr. 1 bis 28, Preis VB. Tel.: 034296/40321 fragt nach Kay, verkaufe auch N64

9. GameXX-Videospiele-Börse Berlin: 2.04.2000, Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf. Prinzenstr,. 14-17.30 Uhr, Tombola 16 Uhr, Infos & Tische:
Tel.: 030/6858756

Suche Brieffreund/in, ich bin 16, Zelda- und Nintendo-Fan. Schickt eure Briefe an Paul Meyer, Dücklitzer Tor 3, 06268 Querfurt

Ich suche die vier Pokémon-Starkarten von Schiggy und Kleinstein, tausche gegen Pikachu, Bisasam, Glumanda, Enton.
Tel.: 05143/2515 fragt nach Sebastian

SUCHE SONSTIGES

Aufgepasst, ich suche N-Zone Ausgabe 11/97 und Spieleberater für 3D-Action-Spiel, ruft an! Tel.: 0170/2424719 VP

Pika-chuu! Pokémon-Fan sucht Brieffreundin, schreibt an: Marco Wenzlawski, Friedrich-Richter-Str. 41, 13125 Berlin

64 Strategien, Ausgabe Februar-März 1999 mit 1. Teil von Zelda 64.
Tel.: 05250/930967

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe Sega Saturn m. 2 Analog-Pads, 1 Orig.-Pad,. Mem. Card, 40+ Spiele (Originale), darunter Top-Hits! VB 600,- DM.
Tel.: 05361/21113

Verk. SEGA Megadrive + 2 Contr. + 6 Spiele: Aladin + Sonic 1, 2, 3 + Mega Games (3 Spiele in einem) + König der Löwen, ruf an! Tel.: 039/005/6110 Martin

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Keine leichte Aufgabe war es diesmal, aus den unzähligen Tipps zu Pokémon noch brauchbare N64-Lesercheats herauszufinden. Kurz vor Redaktionsschluss haben mich unter anderen die Cheats zu Army Men: Sarge's Heroes gerettet. Wer genau wie ich auf die deutsche Version nicht warten konnte, sollte gleich die Cheats an seiner US-Version ausprobieren und den Soldaten Sarge gnadenlos durchs Feld jagen.

Werner Spachmüller

LESERTIPPS

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstaße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: wrspachmueller@computec.de

Rainbow Six (D)

Levelcodes:

Diese Codes kann man unter „Unternehmen laden" eingeben, wenn kein Controller Pak im Controller steckt. Während der Eingabe der Codes kann der Controller Pak wieder eingesteckt werden, um somit die angewählte Mission zu speichern.

02:	1ZB1SQ22MQQ
03:	BJJBC3Q225RQ
04:	BZJBSMQ228RQ
05:	CJJCCQQ2FFQQ
06:	CZRS5Q2FNSQ
07:	DJRDCYQ2FVSQ
08:	TZRDS8Q2F!SQ
09:	5JR2D1Q2GGSQ
10:	5ZR5TZQ2G4SQ
11:	VJTVD3Q2GWSQ
12:	VZRVTMQ2G!SQ

Marcel Kaschte

WCW Mayhem (D)

Alle Backstage-Rooms:
Unter der Option „Pay-Per-View Password" die folgende Kombination eingeben:

CBCKRMS

Nun könnt ihr die Backstage-Rooms bei einem „Main Event" unter der Option „Match Rules" auswählen.

Alle versteckten Wrestler:

Unter der Option „Pay-Per-View Password" die folgende Kombination eingeben:

PLYHDNGYS

Nun könnt ihr alle versteckten Wrestler bei einem „Main Event" aussuchen.

Thomas Barabosch

Army Men: Sarge's Heroes (US)

Die Cheats werden alle im Passwort-Bildschirm unter „Input-Code" eingegeben und mit „Enter" bestätigt. Es können auch mehrere Cheats hintereinander eingegeben und miteinander kombiniert werden.

Alle Waffen:	NSRLS
Maximale Munition:	MMLVSRM
Debug-Modus:	THDTST
Zinnsoldat:	TNSLDRS
Mini-Modus:	DRVLLVSMM
Als Vikki spielen:	GRNGRLRX
Als Plastro spielen:	PLSTRLVSVG

Level-Passwörter:

Attack:	LWLGRMM
Spy blue:	TRGHTR
Bathroom:	TDBWL
Riff Mission:	MSTRMN
Forest:	TLLTRS
Hoover Mission:	SCRDCT
Thict Mission:	STPDMN
Snow Mission:	BLZZRD
Shrap Mission:	SRFPNK
Fort Plastro:	GNRLMN
Scorch Mission:	HTTTRT
Showdown:	ZBTSRL
Sandbox:	HTKTTN
Kitchen:	PTSPNS
Living Room:	HXMSTR
The Way Home:	VRCLN

Florian Michl

Herzlichen Dank!

Patrick Aedtner – Timo Alts – Michael Bartl – Fabian Bauer – Alwin Beck – Petra Bockwinkel – Daniel Buchholz – Fabian Coersculte – Alain Degoumois – Florian Dirmhirn – Andre Eifers – Gerfried Essler – Benjamin Glasse – Benjamin Heck – Martin Hiller – Sven Hoffmann – Peter Jüstel – Stefan Kreppold – Steffen Kuntoff – Marc Künzli – Tom Lemcke – Richard Madunic – Daniel Mayer – Florian Mehrer – Joille Missun – Sascha Müller – Michael Neise – Maximilian Pathe – Tobias Prinz – Jutta Ramming – Reinhard Richter – Gerrit Richter – Sebastian Ried – Alexander Rösen – Thomas Schaffner – Sebastian Schmidt – Manfred Schneider – Robin Schnider – Richard Spies – Jürgen Steffens – Maximilian Stuhlmann – Nicolas Vredenburg – Martin Weigand – Sascha Weitmann – Robert Wicke

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 09 11- 28 72-200
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-150

Service-Fax:
09 11-28 72-250

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 95 06

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Assistenz des Chefredakteurs:
Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Matthias Glaser, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, André Horn
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch
Layout:
Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer
Textredaktion:
Michael Ploog
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Website: www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung:
Hardware, Versand
Wolfgang Menne -144
Games
Jens Klüver -348
Online
Susanne Szameitat -142
Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141
Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anzeigen- und Officekoordination:
Ina Schubert -346
Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345
Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA SONDERDRUCKE:
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: Claudia Rudolph

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1999 67.762 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Tausche ☐ Nintendo 64 ☐ Super Nintendo
☐ Game Boy ☐ Clubs ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 29.3.2000 am Kiosk

Pokémon Stadium

Endlich ist es soweit! Nachdem die witzigen Wesen auf dem Game Boy einen einzigartigen Siegeszug angetreten haben, können sich Pikachu und Co. nun auch auf dem N64 heiße Gefechte liefern. Wir wagen uns in die Arena, um euch einen ausgiebigen Test zu präsentieren, und nehmen dabei natürlich auch das Transfer Pak genau unter die Lupe.

Tony Hawk's Skateboarding

Schnelle Bretter, fetzige Musik und coole Typen sind das Markenzeichen der spaßigen Skateboardsimulation aus dem Hause Activision. Um zu sehen, ob die N64-Version mit der hervorragenden PlayStation-Variante mithalten kann, schwingen wir uns mutig auf die Boards und grinden, was das Zeug hält.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Angespielt: Neue Infos zu Turok 3
- Angespielt: Taz Express
- Im Test: Daikatana 64
- Im Test: Battle Zone 64
- Brandheiße Infos zu Pokémon
- 16 neue Pokémon-Starkarten

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 29.3.2000!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Rainer Galuschka

Der 30-jährige Rainer Galuschka ist PR-Manager bei THQ Deutschland, das unter anderem die Produkte von Lucas Arts vertreibt.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Destruction Derby 64 und *Road Rash 64*. Dazwischen gerne eine Runde *WWF Wrestlemania 2000* (und natürlich *Indy 5* auf dem PC).

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Heizen und kloppen – mit mehreren Leuten unschlagbar spaßig und besser als jede Comedyshow.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Es gibt so viele tolle Spiele, dass es mir gar nicht möglich ist, nur drei Titel zu benennen. Ein Spiel gibt es allerdings, das ich zu jeder Zeit und in jeder Lage spiele: *Tetris* auf dem Game Boy. Ein schlichtes Prinzip, aber immer wieder reizvoll.

4. Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Wenn man, wie ich, viel mit verschiedenen Systemen zu tun hat, ist es quasi eine Erholung, auf Ladezeiten verzichten zu können. Gerade wenn man mit mehreren Leuten spielt, wirkt das (Nach-)Laden teilweise wie eine Stimmungsbremse, während man beim N64 immer sofort Gas geben kann.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Adventures! Es gibt so viele fantastische Adventures, die ich gerne auf dem N64 spielen würde – als ruhige Alternative, um zwischendurch mal weniger das Reaktionsvermögen, sondern mehr den Kopf anzusprechen. Technisch nicht machbar? Es ist ja auch nur ein Wunsch …

6. Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Anfang der 80er kam ich mit *Defender* auf dem Atari 2600 VCS in Berührung und wurde prompt infiziert.

7. Welches Spielegenre bevorzugen Sie generell und warum?
Mit Freunden spiele ich liebend gerne Rennspiele. Ein verkappter Schumi ist sowieso jeder, der einen Führerschein hat, und so kann man es richtig ausleben, ohne Totalschaden und Rettungswagen. An langen, kalten Winternächten segelt schon mal ein klassisches Adventure in den PC.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Alles, was mit Rennspielen zu tun hat. Begründung siehe Antwort zu Frage 2.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Das ganze Leben ist ein Spiel – ich wünsche euch viel Spaß im nächsten Level!

R3

N-ZONE

Nidoqueen

Typ: Gift/Boden
Größe: 2,7 m
Gewicht: 200,7 kg

Beschreibung:
Ein NIDOQUEEN bewegt sich trotz seines massigen Körpers so blitzschnell, dass seine Rutenschlag-Attacke den Gegner meist völlig überrascht.

Q3

N-ZONE

Rattikarl

Typ: Normal
Größe: 0,35 m
Gewicht: 80 kg

Beschreibung:
Ein RATTIKARL findet sich mit Hilfe seiner langen Barthaare im Dunkel zurecht. Verliert es diese, kann es sich kaum noch orientieren.

T3

N-ZONE

Duflor

Typ: Pflanze
Größe: 1,5 m
Gewicht: 50 kg

Beschreibung:
Wie die meisten Pflanzen-Pokémon kann sich DUFLOR kaum bewegen, aber für seine Attacken ist das auch nicht nötig.

S3

N-ZONE

Pixi

Typ: Normal
Größe: 0,6 m
Gewicht: 100 kg

Beschreibung:
Hat sich PIEPI zu PIXI entwickelt, lernt es aus eigener Kraft keine neuen Attacken mehr. Es kann aber mit TM und VM neue Fähigkeiten trainieren.

N-ZONE

starparade

Q3

Rattikarl

N-ZONE

starparade

R3

Nidoqueen

N-ZONE

starparade

S3

Pixi

N-ZONE

starparade

T3

Duflor